

Leseprobe

Terry Pratchett, Stephen Briggs

Die Scheibenwelt von A - Z

Aktualisierte und überarbeitete Neuausgabe

Bestellen Sie mit einem Klick für 12,99 €



Seiten: 512

Erscheinungstermin: 17. Oktober 2016

Lieferstatus: Lieferbar

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

Inhalte

- [Buch lesen](#)
- [Mehr zum Autor](#)

Zum Buch

Wie lautet der Spitzname von Tiffany Weh und wem hat sie ihn zu verdanken? Aus welchen Monaten setzt sich das Scheibenweltjahr zusammen und welches Jahrhundert schreiben wir dort eigentlich? Wie heißt die Hauptstadt von Bororgrawien und wie viele Meilen ist sie per Besenflug von Ankh-Morpork entfernt? Dies sind nur einige Fragen, die jeden Scheibenwelt-Reisenden umtreiben. „Die Scheibenwelt von A–Z“, jetzt in aktualisierter und vollständig überarbeiteter Fassung, weiß auf alle eine Antwort – ein Hilfsmittel, das kein Anhänger der Scheibenwelt entbehren kann.



Autor

Terry Pratchett, Stephen Briggs

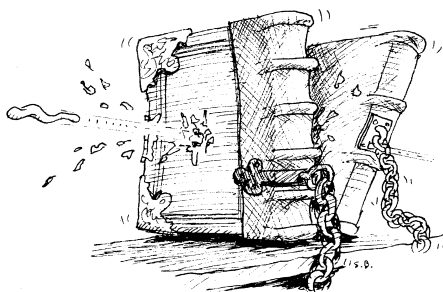
Terry Pratchett, geboren 1948, schrieb 1983 seinen ersten Scheibenwelt-Roman – ein großer Schritt auf seinem Weg, einer der erfolgreichsten Autoren Großbritanniens und einer der populärsten Fantasy-Autoren der Welt zu werden. Von Pratchetts Romanen wurden weltweit 85 Millionen Exemplare verkauft, seine Werke sind in 40 Sprachen übersetzt. Für seine Verdienste um die englische Literatur verlieh ihm Queen Elizabeth sogar die Ritterwürde. Terry Pratchett starb am 12.3.2015 im Alter von 66 Jahren.

Terry Pratchett
& Stephen Briggs

Die Scheibenwelt von A-Z

Aktualisierte
und vollständig überarbeitete
Neuausgabe

Ins Deutsche übertragen
von Andreas Brandhorst
und Gerald Jung




GOLDMANN

Die aktualisierte englische Originalausgabe erschien 2012 unter dem Titel
»Turtle Recall: The Discworld Companion... so far«
bei Victor Gollancz Ltd., London.

Der Verlag weist ausdrücklich darauf hin, dass im Text
enthaltene externe Links vom Verlag nur bis zum Zeitpunkt
der Buchveröffentlichung eingesehen werden konnten.
Auf spätere Veränderungen hat der Verlag keinerlei Einfluss.
Eine Haftung des Verlags für externe Links ist stets ausgeschlossen.

Die Scheibenwelt-Begriffe beziehen sich auf die aktuell
bei Goldmann lieferbaren Ausgaben bis einschließlich »Steife Prise«.

 Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

1. Auflage

Vollständig aktualisierte Taschenbuchausgabe November 2016

Copyright © der aktualisierten Originalausgabe 2012
by Terry and Lyn Pratchett and Stephen Briggs

Copyright © der Illustrationen 1994 by Stephen Briggs.
First published by Victor Gollancz Ltd. London.

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2016
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München

Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München
Umschlagmotiv: FinePic®, München

Redaktion: Uta Rupprecht
mb · Herstellung: Str.

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-48515-4

www.goldmann-verlag.de

Besuchen Sie den Goldmann Verlag im Netz



Inhalt

Einführung von Stephen Briggs	7
Die Scheibenwelt von A–Z	13
Eine kurze Geschichte der Scheibenwelt	507

Die Scheibenwelt von A–Z

Einführung von Stephen Briggs

Wenn ich über all die Jahre hinweg auf meine Einleitung der ersten Ausgabe von »Die Scheibenwelt von A–Z« zurückblicke, verblüfft es mich, wie viel inzwischen geschehen ist.

In meinem ursprünglichen Text hieß es: »Vor drei Jahren war ich ein Beamter, der sich aus Liebhaberei mit dem Laientheater beschäftigte. (Äh, ich bin es noch immer.)« Na schön, in *dieser* Hinsicht hat sich nicht viel geändert, aber woanders schon, und zwar eine ganze Menge.

Wie viele von Ihnen wissen, bin ich gewissermaßen in die Scheibenwelt hineingeplumpst, als hätte ich mich an eine morsche Tür in einer Mauer gelehnt und wäre plötzlich in einem magischen Reich voller Schnee, Faunen und gutmütigen Löwen gelandet. Es war zwar keine bewusste Entscheidung gewesen, aber jetzt bin ich froh, dass es mich dorthin verschlagen hat.

Ich fand die Scheibenwelt bei der Suche nach Büchern, die wir für unseren Theaterklub dramatisieren konnten. Wir waren die Ersten – auf der ganzen Welt –, die aus Terry Pratchetts Büchern Theaterstücke machten. Als ich Terry 1990 schrieb und um Erlaubnis bat, *MacBest* für die Bühne zu bearbeiten, war mir noch nicht klar, dass ich mit der Wahl dieses Buchs eine sehr wichtige Entscheidung getroffen hatte. Ich weiß noch, wie besorgt wir waren, als mich der Autor (Mr Terry Pratchett) höchstpersönlich anrief und sagte, dass er kommen und sich das Stück ansehen wollte. Würde es ihm gefallen? Würde er uns erlauben, weitere Bücher von ihm als Vorlagen für Theaterstücke zu verwenden? *MacBest* lief so gut, dass wir sechzehn weitere Scheibenweltromane auf die Bühne brachten (und es sind noch mehr geplant). Viele dieser Bühnenbearbeitungen sind inzwischen veröffentlicht (außerdem zwei weitere Pratchett-Stücke bei der Oxford University Press) und von Amateur-Theaterklubs auf der ganzen Welt aufgeführt worden: von Australien bis nach Simbabwe, von Indonesien bis auf die Bermudas, von Finnland bis nach Frankreich, von Süd-

afrika bis in die USA. Sogar in der Antarktis – wie cool ist das denn? Von den Tantiemen gingen große Summen an die Orang-Utan-Foundation.

Wie dem auch sei, zurück ins Jahr 1992. Eines Tages, bei der Arbeit an meinem zweiten Scheibenweltstück, erwähnte ich Terry Pratchett gegenüber, dass ich bei der Lektüre eine bildhafte Vorstellung von Ankh-Morpork gewonnen hätte. Das überraschte ihn – er meinte, er hätte Gebäude und Straßen einfach planlos hinzugefügt, wann immer die Handlung es erforderte. Ich erwiderte, in dieser Welt wirke das alles durchaus folgerichtig; ich hielt es für möglich, dass man die Stadt kartieren könnte. Nur zu, meinte Terry Pratchett. Und das führte zu *Die Straßen von Ankh-Morpork*, erschienen 1993, vermutlich der erste Stadtplan, der es auf eine Bestsellerliste schaffte.

Die für dieses Projekt notwendigen Diskussionen und das endlose Suchen nach Hinweisen in den Romantexten brachte mich auf die Idee, ein Scheibenwelt-Lexikon herauszubringen.

Das war die Geburtsstunde von »Die Scheibenwelt von A–Z«.

Seitdem ist meine eigene Veröffentlichungsliste immer weiter gewachsen und umfasst: drei Landkarten und Stadtpläne, Dramatisierungen von elf Terry-Pratchett-Büchern – *MacBest*, *Gevatter Tod*, *Wachen! Wachen!*, *Helle Barden*, *Mummenschanz*, *Ruhig Blut!*, *Der fünfte Elefant*, *Die volle Wahrheit*, *Echt zauberhaft*, *Nur du kannst sie verstehen* und *Maurice, der Kater* –, sechs Kalender, ein Kochbuch und einen Comic. Außerdem gibt es Witz & Weisheit der Scheibenwelt – eine exzellente Sammlung von Scheibenwelt-Liebingszitate und gleichzeitig hervorragend geeignet für Neueinsteiger. Es ist schon seltsam, wenn Freunde von Auslandsreisen heimkehren und mir erzählen, dass sie die Karten in einem Buchladen in München gesehen haben, die *Scheibenwelt von A–Z* an einem französischen Flughafen oder, was noch erstaunlicher ist, eins meiner Bühnenstücke in einer Buchhandlung in Simbabwe.

Noch seltsamer wird es, wenn ich ein Päckchen von Colin Smythe bekomme, Terrys und meinem Agenten, das Übersetzungen der oben genannten Titel enthält: das Kochbuch auf Deutsch, die *Scheibenwelt von A–Z* auf Französisch, einen Kalender auf Bulgarisch oder einen Stadtplan von Ankh-Morpork auf Polnisch.

Vor einigen Jahren habe ich zwei Textzeilen für Dave Greenslades *From the Discworld*-Album eingesprochen – noch so ein glücklicher Zufall, denn ich war eigentlich nur deshalb mit ins Studio gegangen, um als Tod verkleidet für Werbefotos zu posieren. Jene beiden Zeilen (»Die Schildkröte bewegt sich« und »Die Schildkröte bewegt sich trotzdem«) führten dazu, dass ich seither über fünfundzwanzig Bände für Isis Publishing ungekürzt als Hörbücher aufgenommen habe. Diese Aufgabe ist mit einer *enormen* Verantwortung verbunden. Es war nervenaufreibend genug, den bisherigen Sprecher

Nigel Planer ersetzen zu müssen, der sich großer Beliebtheit bei den Hörern der Kassetten und CDs erfreute, aber darüber hinaus bin ich mir nur allzu bewusst, dass Terry und seine Familie immer zu den Ersten zählten, die Kopien der fertigen Aufzeichnung bekamen.

Eine Zeitlang verkaufte ich – ebenfalls eigentlich nur per Zufall – Terrys Lesern in aller Welt eine Reihe von Scheibenwelt-Merchandiseartikeln. Angefangen hat alles mit einem Schal der Unsichtbaren Universität, aber dann wuchs das Angebot immer mehr an und umfasste schließlich emaillierte Abzeichen, T-Shirts, Schlüsselringe, Geschirrtücher, Schürzen und noch vieles mehr. Leider war ich vor einigen Jahren aus Zeitgründen gezwungen, meine kleine Nebenbeschäftigung wieder aufzugeben.

Bevor ich Terry kennen lernte, hatte ich weder eine E-Mail-Adresse noch Zugang zum Internet, doch jetzt bin ich auf Facebook, und E-Mails haben die Kommunikation auf Papier zu fünfundneunzig Prozent ersetzt. Trotzdem habe ich zu Terrys Missfallen bei der Zusammenstellung der *Scheibenwelt von A–Z* die guten alten Karteikarten verwendet.

Die Scheibenwelt ist sehr gut zu mir gewesen, und ich weiß die wenigen Gelegenheiten zu schätzen, bei denen ich Terrys Lesern begegnen kann. Es ist wirklich seltsam, Leute mit den von mir entworfenen Abzeichen und T-Shirts zu sehen oder zu beobachten, wie sie von mir entwickelte Kalender, Stadtpläne und Theaterstücke für ein Autogramm vorlegen. Das möchte ich um nichts auf der Welt missen.

Terry Pratchett

Die größte und schlimmste Veränderung seit der letzten Ausgabe der *Scheibenwelt von A–Z* ist Terrys Tod. Ich hatte das Glück, 25 Jahre lang mit Terry arbeiten zu dürfen. Wir hatten eine Menge Spaß. Wir haben auf Brachland eine ganze Stadt errichtet, haben eine Welt erschaffen mit Bergen, Flüssen, Ozeanen. Wir arbeiteten für eine ganze Reihe von Publikationen zusammen, und allmählich gelang es Terry tatsächlich, mein (mangelndes) Interesse für Latein, Geographie und Geschichte wiederzubeleben. Bei unseren Recherchen lernten wir die verborgenen Wunder des Royal Opera House kennen, besuchten die Bibliothek des Eton College und sogar einen Laden für Clowns. Wir waren Freunde, und wie alle seine Freunde, seine Familie und seine engen Vertrauten empfand ich es als ungerecht, dass er mit Alzheimer zu kämpfen hatte. Ich habe einen loyalen, ehrlichen Freund und Förderer verloren. Er fehlt mir. Und ich bin froh darüber, dass es Terrys Bücher geben wird, solange es auf der Welt Bücher gibt.

Die neue Ausgabe

Bei der letzten Erweiterung der *Scheibenwelt von A–Z* mussten wir wie Erster Ehelicher vorgehen, der Totengräber vom Friedhof der Geringen Götter (siehe *Die Nachtwächter*). Wir waren gezwungen, einige Leute vom Hauptfriedhof des Buches ins Beinhaus meines Karteikastens zu bringen, um Platz für all die Neuen zu schaffen. Es gingen also einige Personen verloren, deren Zweck hauptsächlich darin bestand, einen Gag zu ermöglichen oder Rincewind eins auf die Rübe zu geben. Einige von ihnen sind geblieben – wir haben eine Schwäche für die Nebendarsteller auf der großen Bühne des Lebens. Für die vorliegende Neuauflage jedoch wurden so gut wie alle Einträge der Erstausgabe übernommen. Ich habe auch die verschiedenen Scheibenweltkalender berücksichtigt, denn sie enthalten gutes Hintergrundmaterial, und es wäre schade, es zusammen mit den kurzlebigen Kalendern verschwinden zu lassen – wie der Flieder welken sie dahin, wenn das Jahr vorüber ist.

Auf Bitten des Verlags hin habe ich auch einen Teil der ursprünglichen Einführung in die Neuauflage aufgenommen. An diesem Punkt möchte ich betonen, dass meine Karteikartensammlung, die ich für die Erstausgabe der *Scheibenwelt von A–Z* 1992 erstellt habe, immer noch existiert und funktioniert. Wohingegen es sich als ziemliche Herausforderung erwies, den ursprünglichen Text wiederzufinden, der damals in den Neunzigern mithilfe modernster Technik gespeichert worden war. Nun, so ist das eben mit der Technik...

Stephen Briggs
April 2015

ANMERKUNG

KAPITÄLCHEN weisen darauf hin, dass der betreffende Begriff in einem eigenen Eintrag erklärt wird. Bei häufig auftauchenden Begriffen wie Ankh-Morpork oder Unsichtbare Universität bleibt eine Hervorhebung aus.

Wenn sich der zu erläuternde Begriff nur auf ein oder zwei Bücher bezieht, werden die Titel am Schluss des Eintrags genannt.

Dabei finden folgende Abkürzungen Verwendung:

Die Farben der Magie (The Colour of Magic)	FM
Das Licht der Phantasie (The Light Fantastic)	LP
Das Erbe des Zauberers (Equal Rites)	EZ

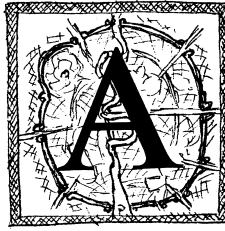
Gevatter Tod (Mort)	GT
Der Zauberhut (Sorcery)	Z
MacBest (Wyrđ Sisters)	M
Pyramiden (Pyramids)	P
Wachen! Wachen! (Guards! Guards!)	WW
Eric (Eric)	E
Voll im Bilde (Moving Pictures)	VIB
Alles Sense (Reaper Man)	AS
Total verhexť (Witches Abroad)	TV
Einfach göttlich (Small Gods)	EG
Lords und Ladies (Lords and Ladies)	LL
Helle Barden (Men At Arms)	HB
Rollende Steine (Soul Music)	RS
Echt zauberhaft (Interesting Times)	EZH
Mummenschanz (Maskerade)	MS
Hohle Köpfe (Feet of Clay)	HK
Schweinsgalopp (Hogfather)	SG
Fliegende Fetzen (Jingo)	FF
Heiße Hüpfert (The Last Continent)	HH
Ruhig Blut! (Carpe Jugulum)	RB
Der fünfte Elefant (The Fifth Elephant)	FE
Die volle Wahrheit (The Truth)	VW
Der Zeitdieb (Thief of Time)	ZD
Maurice, der Kater (The Amazing Maurice and His Educated Rodents)	MK
Wahre Helden (The Last Hero)	WH
Die Nachtwächter (Night Watch)	NW
Kleine freie Männer (The Wee Free Men)	KFM
Weiberregiment (Monstrous Regiment)	WR
Ein Hut voller Sterne (A Hat Full of Sky)	EHVS
Ab die Post (Going Postal)	AP
Klonk! (Thud!)	K!
Der Winterschmied (Wintersmith)	WS
Schöne Scheine (Making Money)	SS
Der Club der unsichtbaren Gelehrten (Unseen Academicals)	UG
Das Mitternachtskleid (I Shall Wear Midnight)	MK
Steife Prise (Snuff)	SP
Discworld Map	DM
A Tourist's Guide to Lancre	TGL
Death's Domain	DD

Nanny Ogg's Kochbuch (Nanny Ogg's Cookbook)	NOK
Scheibenweltkalender 1999 (Unseen University Diary 1998)	SK 1999
Scheibenweltkalender 2000 (City Watch Diary 1999)	SK 2000
Scheibenweltkalender 2001 (Assassins' Guild Diary 2000)	SK 2001
Scheibenweltkalender 2002 (Fools' Guild Diary 2001)	SK 2002
Scheibenweltkalender 2003 (Thieves' Guild Diary 2002)	SK 2003
Scheibenweltkalender 2004 (Reformed Vampyres' Diary 2003)	SK 2004
Die Gelehrten der Scheibenwelt (The Science of Discworld)	GSW
Die Philosophen der Rundwelt (The Science of Discworld 2)	PRW
The Sea & Little Fishes (Kurzgeschichte)	SLF
Die Trollbrücke (Troll Bridge*)	TB
Gefährliche Possen (Theatre of Cruelty**)	GP

* Diese Kurzgeschichte (in der deutschen Übersetzung trug sie zunächst den Titel »Troll Dich«) erschien in *After the King*. Eigentlich handelt es sich dabei nicht um eine Scheibenwelt-Story, aber sie wurde auch in der ersten Ausgabe der *Scheibenwelt von A-Z* erwähnt und hat es verdient zu bleiben.

** Diese Kurzgeschichte erschien in W.H. Smith's *Bookcase* und hat heute Sammlerwert.

Die Scheibenwelt von A bis Z



Abbys. Bischof. Prophet der omni-anischen Kirche; angeblich hat er den Text des Buches OSSORY direkt vom Großen Gott OM empfangen. Von diesem Mann ist nur wenig bekannt, abgesehen davon, dass er einen langen Bart hatte, wie es sich für einen Propheten gehört. Da wir gerade von Bärten sprechen ... Bei den Ephebern gibt es in diesem Zusammenhang ein berühmtes Rätsel. Es lautet: Die Männer in dieser Stadt rasieren sich nicht selbst, sondern lassen sich vom Bader rasieren. Wer rasiert den Bader? Diese Worte wurden in einem Almanach gedruckt, der bis nach LANCRE gelangte und einige Verwirrung stiftete. Die Leute dort wussten nicht, was an einem derartigen Rätsel so philosophisch sein sollte. Der Bader in Lancre ist eine gewisse Frau Diakon, die sich zweimal in der Woche um Haare, Warzen und Zähne kümmert. [EG]

Abfluss. Obergefreiter der WACHE von Ankh-Morpork. Ein Was-

serspeier mit großen, spitzen Ohren. Eine einsame Seele, wie alle Wasserspeier, aber unglaublich gut beim Observieren.

Abraxas. Ephebischer Philosoph, auch Abraxas der Agnostiker und »Holzkohle« Abraxas genannt (weil er fünfzehnmal vom Blitz getroffen wurde – was darauf hindeutet, dass man als Agnostiker sehr willensstark und auch dickschädlig sein muss. Kurz vor dem fünfzehnten Blitz meinte Abraxas: »Die brauchen sich keine Hoffnungen zu machen, dass ich an sie glaube, nur weil sie mich ständig piesacken.«). Er schrieb das Buch *Über die Religion* und fand die verlorene Stadt IIEEH. Wahrscheinlich verlor er sie auch wieder. Man konnte ihn leicht am Geruch von versengtem Haar erkennen. [EG]

Abrim. Großwesir von AL KHALI. Ein großer, finsterner Zauberer mit dünnem Schnurrbart und einem Turban, aus dem ein spitzer Hut heraus-

ragte. Einst verweigerte man ihm einen Platz an der Unsichtbaren Universität, angeblich aufgrund seiner Labilität. Diese Entscheidung ist umso erstaunlicher, wenn man den geistigen Zustand der meisten Fakultätsmitglieder berücksichtigt. Angetrieben vom HUT DES ERZKANZLERS zog er in eine magische Schlacht, die mit seiner Niederlage endete. »Traue nie dem Großwesir« ist zu einem geflügelten Wort auf der Scheibenwelt geworden. Viele Abenteurer im Aurient hätten wesentlich länger überlebt, wenn ihnen diese Weisheit bekannt gewesen wäre. [Z]

Abschaum. Freund von Rabatz und Schlagzeuger einer Brocken-Troll-Bande, die zunächst »Wahnsinn« hieß. Gilt als Schlagzeuger ohnegleichen, da er seine Trommeln oft nicht mal trifft. [RS]

Abt, der. Der 493. Abt der Geschichtsmönche ist ein alter Mann mit faltigen Händen, als wir ihm im Zuge der Ereignisse von *Einfach göttlich* zum ersten Mal begegnen. In *Der Zeitdieb* hat der arme Mann Probleme mit den Zähnen und Mühe beim Gehen. Der Grund dafür ist, dass er mehrfach wiedergeboren wurde.

Zwar ist er geistig um die 900 Jahre alt und außerordentlich klug, aber er hat nie die Kunst des zirkulären Alterns gelernt (allgemein als »Unsterblichkeit« bekannt). Deshalb blieb ihm nichts anderes übrig, als sich auf

herkömmlichere Weise seine Langlebigkeit zu bewahren, nämlich durch wiederholte Reinkarnation. Der Abt wird immer wieder neu geboren, wobei ihm die Erinnerung an seine früheren Leben stets erhalten bleibt. In *Der Zeitdieb* ist er ein Baby, muss jedoch nicht mehr gestillt werden (was unter den Umständen für alle Beteiligten ziemlich unangenehm wäre), sondern begnügt sich mit einer unpeinlicheren Ernährung wie zum Beispiel Zwieback.

Ein Akolyth trägt ihn in einer Schlinge auf dem Rücken durchs Kloster von Oi Dong, und dabei hat er oft eine bestickte Rotkäppchenmütze als Schutz vor der Kälte auf dem Kopf. Seine Sprache wechselt zwischen den weisen Worten eines sehr alten Mannes und unverständlichem Gebrabbel, wenn der Babykörper die Regie übernimmt. Er benutzt seine zahlreichen Spielzeuge als Waffen gegen aufsässige Kollegen. So mancher Mönch wurde bereits von einem Gummyak, einer hölzernen Giraffe oder einem großen Bauklotz aus den kleinen Patschhändchen des Abts getroffen. Da ihn diese Menschen kurz vorher herablassend behandelt und ihm Dinge ins Ohr gebrüllt haben, nutzt er vielleicht seine Kleinkindphasen, um einige offene Rechnungen zu begleichen.

Achatenes Reich. Hauptstadt: Hunghung. Wichtigster und einziger Hafen: BES PELARGIC. Bevölkerung: etwa 50 Millionen. Ein altes, listen-

reiches und sehr, sehr reiches Land auf dem GEGENGEWICHT-KONTINENT, wegen seiner Goldvorkommen auch Aurient genannt. Einst vom Sonnenkaiser regiert, der von seinen Untertanen für einen Gott gehalten wurde (also für jemanden, der einen einfach so töten kann, ohne sich dafür entschuldigen zu müssen). Nach den Ereignissen von *Echt zauberhaft* war Dschingis COHEN eine Zeitlang Herrscher des Achatenen Reichs. Die achatene Architektur hat einen Hang zu gedrungenen Pyramiden. Das ganze Reich ist von einer etwa sechs Meter hohen Mauer umgeben, die auf der Innenseite ganz glatt und schmucklos ist. In der schlechten alten Zeit patrouillierten darauf die Ordentlichen Wächter und traten mit ihren äußerst schweren Stiefeln allen Neugierigen auf die Finger. Leitern und hohe Bäume wurden in der Nähe des Schutzwalls nicht geduldet. Es gibt nur einen Hafen, weil sich das Reich auf die notwendigsten Kontakte mit der Außenwelt beschränkt. Die Bürger des Achatenen Reiches hielten sich für besonders privilegierte Sterbliche, und die Regierung wollte, dass sie auch weiterhin davon überzeugt waren. Aus diesem Grund förderte sie den Glauben, dass sich jenseits der Grenzen barbarisches, von zahllosen Vampirgeistern bewohntes Ödland erstreckt. Außerhalb der Mauern des Landes hat jedoch noch niemand begriffen, worin die Vorteile der Regentschaft eines echten barbarischen Eroberers bestehen sollen.

Achmed der Verrückte. Klatschianischer Nekromant, der die Magie hauptsächlich durch Ausprobieren erlernte. Autor des NEKROTELIKON-NICON. Es heißt, er habe es geschrieben, nachdem er tags zuvor zu viel von dem sehr speziellen klatschianischen Kaffee getrunken hatte (siehe: ESSEN UND TRINKEN), der ein Übermaß an Nüchternheit bewirkt. Er ließ sich gern Achmed der Ich-kriegeeinfach-immer-diese-Kopfschmerzen nennen und schrieb noch ein anderes Buch mit dem Titel *Buch der lustigen Katzensgeschichten*. Angeblich verlor er *dabei* den Verstand. [VIB]

Acht. Eine Zahl mit enormer okkultur Bedeutung auf der Scheibenwelt. Rein theoretisch darf sie von keinem Zauberer laut ausgesprochen werden, aber im Bereich der Unsichtbaren Universität scheinen damit keine besonderen Gefahren verbunden zu sein. Außerdem kommen Zauberer auch anderenorts damit durch, ohne ernste Konsequenzen befürchten zu müssen. Allerdings: Außerhalb von magisch geschützten Bereichen vermeidet es jeder vernünftige Zauberer, diese Zahl zu nennen. Das Problem besteht darin, dass es kaum vernünftige Zauberer gibt. Viele Generationen junger Zauberer haben vor Angst schauernd die Worte gesprochen: »Sag nie die Zahl zwischen sieben und neun. Darauf solltest du gut *acht*geben, wenn du nicht bei lebendigem Leib gefressen werden willst«, ohne sich zu fra-

gen, wie jene schrecklichen okkulten Kräfte zwischen zwei Silben unterscheiden können, die nicht nur gleich klingen, sondern auch noch gleich geschrieben werden. Wie dem auch sei: Der Klang des Wortes lockt die *Dinge* aus den KERKERDIMENSIONEN an, und außerdem handelt es sich um die Zahl von BEL-SHAMHAROTH, einem von dort stammenden Wesen, dem es gelang, sich seine Gestalt und Lebenskraft im Diesseits zu bewahren. Die Woche auf der Scheibenwelt hat acht Tage, und ihr Spektrum hat acht Farben. [FM]

Achtgefaltetes Siegel der Stasis.

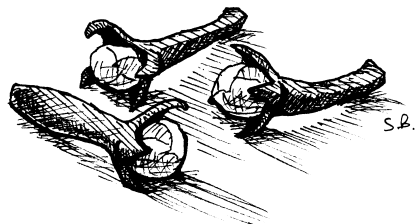
Eingraviertes Zeichen auf dem Boden des Raumes, in dem das Oktav aufbewahrt wird. In magischen Kreisen ist man sich darüber einig, dass es Eindringlinge mindestens genauso effektiv aufhält wie ein gut gezielter Ziegelstein. [LP]

Achtpanther. Hersteller von Kapitän Achtpanthers Roggenplätzchen. Angeblich haben diese Plätzchen auf See schon so manches Leben gerettet. Sie sind steinhart, und oft weiß man nicht genau, ob man sie als Floß benutzen oder einfach auf die Haie werfen und dann zusehen soll, wie die elenden Viecher untergehen. Obwohl diese Kekse ursprünglich vom Gegengewichtkontinent stammen, deutet einiges darauf hin, dass sie dem Zwergbrot sehr ähnlich sind. [FM]

Agantia. Königin von Skund. Eine von den Figuren, die nur ab und zu auftauchen. Der Zwerg CASANUNDA ist angeblich von Agantia zum Grafen ernannt worden, weil er ihr einen kleinen Dienst erwies. Aber da Skund zum größten Teil aus Wald besteht und keine nennenswerte Bevölkerung hat, von einer königlichen Familie ganz zu schweigen, muss diese Behauptung in historischer Hinsicht als Lüge bezeichnet werden. [LL]

Aggy, Schorsch. Oberpostbote Aggy ist ein erfahrener älterer Postbeamter mit einem Blechbein und einer Medaille, die ihm 15 Hundebisse bestätigt – und er steht immer noch seinen Mann. Er ist Vorsitzender der *Wohllvollenden und freundlichen Gesellschaft der Postbediensteten von Ankh-Morpork* und Mitglied der *Bruderschaft des Ordens der Post*. [AP]

Ahmed, 71-Stunden-. Prinz Cadrams Polizist in KLATSCH. Er hat bei der ASSASSINENGILDE in Ankh-Morpork studiert und vertritt die Ansicht, dass einem nichts mehr etwas anhaben kann, wenn man ein piekfeines Internat überstanden hat.



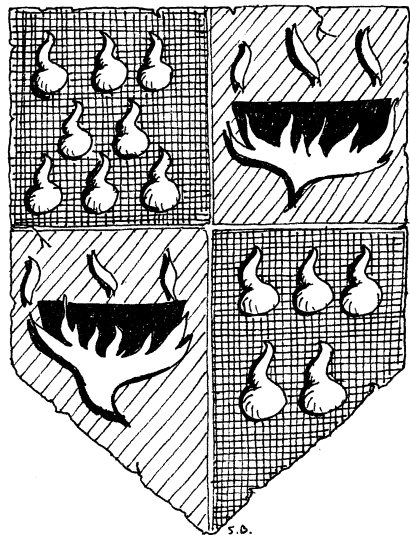
Ahmed ist ein dünner Mann unbekanntes Alters und recht klein. Er schielt mit einem Auge, und sein Gesicht ist von einem Netz aus Narben überzogen. Seine Nase ist wie ein Adlerschnabel geformt. Er hat eine Art Vollbart, doch die Narben beeinträchtigen das Wachstum, so dass die Barthaare sonderbare Büschel bilden, die in seltsamen Winkeln aus der Haut ragen. Dadurch sieht Ahmed aus, als hätte er einen Igel in die Fresse bekommen. Besagte Fresse steckt voller Goldzähne und verströmt einen seltsamen Geruch, denn er kaut Gewürznelken. Auf dem Rücken trägt er ein großes Krumschwert. In den entlegeneren Regionen von Klatsch fungiert Ahmed als Polizist, Richter, Geschworener, Henker und Küster für Kriminelle. [FF]

Aimsbury. Arbeitet als Chefkoch bei der Königlichen Bank von Ankh-Morpork. Auch seine Tochter Peggy arbeitet dort. Er ist gegen das Wort »Knoblauch« allergisch. Nicht gegen die Knolle an sich. Nur gegen das Wort. [SS]

Ajanduras Stab Völliger Negativität. Mit dieser Waffe hält die MARCHESA Rincewind und Zweiblum in Schach. Nach dem Einsatz dieser Waffe hört das Opfer nicht nur auf zu existieren, sondern hat fortan nie existiert. Ein extrem gefährliches Instrument, das von der Unsichtbaren Universität missbilligt wird. [FM]

Albert. Tods Diener (siehe: MALICH, ALBERTO).

Albrechtson, Albrecht. Ein Kandidat für das Amt des Niederen Königs in ÜBERWALD. Albrecht ist Traditionalist und trägt den kegel-förmigen Lederumhang der tief unter der Erdoberfläche lebenden Zwerge. Er lehnt die Reformen ab, die Einfluss auf die Zwergenheit nehmen, und würde Ankh-Morpork am liebsten niederbrennen. [FE]



Alchimistengilde. Wahlspruch: OMNIS QVIS CORVSCAT EST OR. Wappen: ein vierfach unterteilter Schild. Oben links und unten rechts befinden sich goldene Tropfen auf blauem Grund. Oben rechts und unten links sehen wir einen schwarzen Tiegel, an dem Flammen emporzün-

geln. Das in der Alchimistenstraße von Ankh-Morpork gelegene Gildenhause ist immer neu. Einmal wurde es im Lauf von zwei Jahren viermal durch Explosionen zerstört und wieder aufgebaut, beim letzten Mal ohne Vorlesungssaal und Laboratorium – in der Hoffnung, dadurch weiteren unliebsamen Zwischenfällen vorzubeugen.

Diese kleine, von vielen verachtete Gilde hilft den Witwen und Waisen jener Alchimisten, die allzu sorglos mit Zyankali umgingen oder Saft aus interessanten Pilzen destilliert und ihn anschließend getrunken haben. Eigentlich gibt es gar nicht viele Witwen und Waisen, denn in den meisten Fällen finden Alchimisten kaum Zeit, Beziehungen zu knüpfen. Außerdem fällt es vielen Frauen schwer, Zuneigung zu einem Ehemann zu entwickeln, der durch eigenes Verschulden in Einzelteilen an der Zimmerdecke klebt.

Auch in anderer Hinsicht zeichnen sich Alchimisten durch einen großen Mangel an Kooperationsbereitschaft aus. Jeder von ihnen ist ein Einzelgänger, der am liebsten in dunklen Kammern oder verborgenen Kellern arbeitet und ständig auf der Suche nach dem großen Durchbruch ist, zum Beispiel dem Stein der Weisen oder dem Elixier des Lebens. Falls ihnen das nicht glückt, erhoffen sie sich zumindest Ummengen von Geld. Derartige Erfolge sind bisher jedoch ausgeblieben. Dafür können sie auf andere Verdienste zurückbli-

cken: Es gelang ihnen, Zelluloid und Popcorn zu erfinden (beziehungsweise Oktozellulose und Knallmais, wie sie es nannten; beides diente als Grundlage für den kurzen Aufstieg der Scheibenwelt-Filmindustrie in HOLY WOOD, dem Heiligen Wald); außerdem schafften sie es, weder die Atomkraft noch die Elektrizität zu entdecken, geschweige denn den Computer zu erfinden. Wirklich großes Geschick zeigen die Alchimisten, wenn es darum geht, Gold in weniger Gold zu verwandeln.

Sie sind meist dünn und haben gerötete Augen sowie einen geistesabwesenden Gesichtsausdruck, der darauf hindeutet, dass die Betroffenen zu viel Zeit in der Nähe von kochendem Quecksilber* verbracht haben. Erwähnenswert ist auch die Tendenz zu Nervosität, denn Alchimisten wissen nie, welche Überraschung ihnen der Schmelztiegel bescheren könnte, mit dem sie gerade experimentieren. Gegenwärtiges Oberhaupt der Gilde ist Thomas SILBERFISCH. Allerdings findet ein häufiger Wechsel statt. Nicht nur bei den ranghöheren Alchimisten kann man im wahrsten Sinne des Wortes von »Aufstieg und Fall« reden.

* Daher heißt es auch »dämlich wie ein Alchimist«. Aus den gleichen Gründen sagt man »verrückt wie ein Hutmacher« – weil die Angehörigen jenes Berufsstands früher den Hutfilz mit Quecksilber bearbeitet haben und dadurch langsam den Verstand verloren.

Alice. Auch »Prinzessin« genannt.

Ein dreizehnjähriges Mädchen, das im Turm 181 des Klackersystems arbeitet. [AP]

Alfons. Matrose auf der *Namenlos*, einem Handelsschiff, das SCHELTERS Familie gehört und eigentlich dafür gedacht war, Waren von hier nach dort zu bringen, ohne groß jemanden zu stören. Besonders nicht die Leute, die etwas mit dem Fiskus zu tun haben. Die *Namenlos* sieht aus wie ein langsames Handelsschiff, was gelegentlich Piraten zu Handlungen verleitet, die sie recht bald bitter bereuen. Alfons selbst ist eine lebende Leinwand mit allerlei aufschlussreichen Tätowierungen, die größtenteils so drastisch sind, dass er streng genommen in einer braunen Papiertüte herumlaufen müsste. [P]

Al Khali. Stadt an der nabenwärtigen Küste von KLATSCH. Sie ähnelt Ankh-Morpork, nur dass sie statt aus Schlamm aus Sand gebaut ist. Wird allgemein als Tor zum geheimnisvollen Kontinent Klatsch bezeichnet. Die Tempelfresken von Al Khali sind weithin berühmt, zumindest bei Kennern. Besichtigungstouren beginnen stündlich an der OFFLER-Statue auf dem Platz der 967 Freuden*; teilnehmen dürfen jedoch nur Männer über 18 und verheiratete Frauen. Die Stadt ist auch für den Wind be-

kannt, der von den weiten Wüsten und den Kontinenten am Rand herweht. Es ist eine sanfte, aber beharrliche Brise, und sie bringt »aromatische Nachrichten aus dem Herzen des Kontinents, die von verschiedenen Dingen berichten: von der Kälte nächtlicher Wüsten, dem Gestank der Löwen, der Fäulnis in undurchdringlichen Dschungeln und den Blähungen von Gnus«.

Der Palast des Serifen, RHOXIE genannt, nimmt fast das gesamte Stadtzentrum ein, soweit es nicht von dem künstlichen Paradies beansprucht wird, das Serif KREOSOT im Streben nach einem intellektuell anspruchsvolleren Leben anlegte. Hauptgott von Al Khali ist der Krokodilgott Offler, den man überall auf dem Kontinent verehrt. [Z, P, FF]

Allesfalb. Der Legende nach die einzige Nacht des Jahres, in der Hexen und Hexenmeister im Bett bleiben. Aber das ist wahrscheinlich bloß eine Legende, denn die Hexen, denen wir bisher auf der Scheibenwelt begegnet sind, gehen ins Bett, wann sie wollen. Anzumerken wäre an dieser Stelle, dass auf der Scheibe noch kein einziger praktizierender Hexenmeister angetroffen wurde, und letztendlich weiß eigentlich niemand, wie viele Beine so jemand eigentlich hat. [FM]

Allesweiß der Rote. Ein Zauberer. Achter Sohn eines achten Sohns. Hat große Macht und trägt natür-

* Die Khalianer sind sehr genau, wenn es um Dinge geht, die sie interessieren.

lich einen hohen, spitzen Hut. Er entfloh den Gefilden der Magie, verliebte sich und heiratete (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge). Er hatte acht Söhne: Die ersten sieben waren mindestens so mächtig wie die anderen Zauberer auf der Scheibenwelt; der achte wuchs zu einem Kreativen Magus heran. (Siehe: MÜNZE und MAGIE) [Z]

Allesweiß, Frau. Haushälterin der Unsichtbaren Universität und Oberbefehlshaberin des im Keller stationierten Bedienstetenheeres. Sehr dick (ihre Leibesfülle wird von einem Fischbeinkorsett gebündelt). Sie hat ein Fünf- oder Sechsfachkinn und trägt eine rötlich braune Perücke. Ihre glänzende Haut sieht aus wie eine angewärmte Kerze, und in Sachen Kleidung und Möbel hat sie ungünstigerweise eine Vorliebe für Rosarot. Frau Allesweiß kann sich wirklich sehr drohend vor einem aufbauen. Aber eher in der Horizontalen. Irgendwann hat es vermutlich auch einmal einen Herrn Allesweiß gegeben, aber er wird nie erwähnt. Für einige ältere Mitglieder der Fakultäten ist sie eine Art Lustobjekt, insbesondere wegen ihres Verhaltens während der allgemeinen Begeisterung für »Musik mit Steinen drin«.

Alte Haderlump, der. Eine von vielen »anthropomorphen Personifizierungen«, deren Existenz durch den niedrigen Realitätsquotienten des Scheibenwelt-Universums ermög-

licht wird, das heißt, wenn man auf der Scheibenwelt fest genug an etwas glaubt, so wird es früher oder später Wirklichkeit.

Der Alte Haderlump trägt einen langen Regenmantel und einen ziemlich ramponierten großen Hut mit breiter Krempe. Zwischen diesen beiden Kleidungsstücken sind nur zwei schrecklich glühende Augen zu sehen. Mal ist er die Inkarnation von Murphys Gesetz (demzufolge schiefeht, was schiefehen kann), mal die der allgemeinen Widerspenstigkeit des Universums und mal die der Dunkelheit im Keller. Er wird leicht auf den Plan gerufen, wenn es einem an 1) Rhythmus, 2) Musik oder 3) weiblicher Gesellschaft fehlt. Wenn man in solchen Fällen ein leises Klopfen an der Tür hört, sollte man besser nicht öffnen.

Alten Erhabenen, die. In den Religionen auf der Scheibenwelt findet man nur sehr spärliche und sehr indirekte Erwähnungen dieser alten Wesenheiten. Angeblich gab es einmal acht dieser »Wesen«, die sich um die Geschicke des Universums kümmern, obwohl »kümmern« schon fast zu viel gesagt ist. Ihre Rolle lässt sich mit keinem bekannten Wort beschreiben. Sie scheinen auf eine sehr dynamische Art und Weise zu beobachten, damit die beobachteten Ereignisse sich auch tatsächlich ereignen können. Vielleicht lässt es sich einfacher so sagen: Das Universum existiert, weil sie daran glauben. Die

Alten Erhabenen sind keine Götter, aus ihrer Sicht sind Götter einfach eine lästigere Spielart der Menschen. Sie stehen weit über den Revisoren der Realität, die lediglich ihre ausführenden Organe sind. Die Namen von sieben der Alten Erhabenen sind nicht offenbart worden. Der achte ist Azrael.

Al-Ybi. Langweilige klatschianische Wüstenstadt. Der Überlieferung nach behauptet jeder Verbrecher, dem etwas zur Last gelegt wurde, zum Tatzeitpunkt dort gewesen zu sein. Der Serif von Al-Ybi wurde einst von einer legasthenischen Gottheit verflucht, woraufhin sich alles, was er berührte, in GLOD verwandelte, einen Zwerg. Das ist das Interessanteste, was jemals in Al-Ybi geschehen ist. Es heißt, die Klatschianer hätten in dieser Stadt den Begriff »Null« erfunden. Mehr muss eigentlich nicht gesagt werden, um eine Vorstellung davon zu vermitteln, womit man sich in Al-Ybi abends die Zeit vertrieb. [TV]

Amanita. Siehe: SESSEN, AMANITA B.

Amonia. Für ungefähr drei Stunden Königin von LANCRE. Bei ihrer Hochzeitsfeier spielten die Gäste Verstecken. Amonia verbarg sich in einer großen, schweren Truhe auf dem Dachboden und wurde erst nach sieben Monaten gefunden. Offenbar wird die Erinnerung an sie in

den Sagen der Scheibenwelt bewahrt, weil ihre Geschichte als romantisch gilt. [LL]

André. Ein Mitglied der reformierten SONDERGRUPPE ANKERTAUGASSE. Allerdings ist er bei seinem ersten Auftritt ein Klavierspieler im OPERNHAUS von Ankh-Morpork. Er ist jung, blond und hat ein sympathisches Lachen. Außerdem ist er Mitglied der MUSIKERGILDE (Mitgliedsnummer 1244). [MS]

Anfang, der. Es gibt verschiedene Theorien über den Ursprung des Universums, unter anderem die von dem Großen Ei und die vom Großen Räuspern, auf das Das Wort folgte. Manchmal ist auch die Rede vom »Atemholen« oder dem »Versuch, sich an das richtige Wort zu erinnern, das einem auf der Zunge liegt«. Die sogenannten LAUSCHER – die lauschenden Mönche – bemühen sich, durch die eingehende Analyse sehr ferner Echos herauszufinden, wie Das Wort gelautet haben mag. Per definitionem sind alle Theorien über den Ursprung des Universums richtig. [LP]

Anghammarad. Sehr alter Golem, der sprechen kann. Genau genommen ist er schon fast 19.000 Jahre alt. Er wurde im Feuer der Priester von Upsa im dritten Ning des Scherens der Ziege geboren (also viel genauer lässt es sich wirklich nicht sagen). Er wurde mit einer Stimme

versehen, damit er Nachrichten überbringen kann. Seine Augen leuchten rubinrot, und er verbreitet ein frösteliges Gefühl vergehender Zeit. An einem Arm, gleich oberhalb des Ellbogens, trägt er einen Metallbehälter an einem rostigen Band, das den Lehm darüber und darunter verfärbt hat. In diesem Behälter wurden König Het von Thut vor 9.000 Jahren verschiedene Dinge ausgeliefert. [AP]

Angua. Hauptmann und Chef-Spürhund der WACHE von Ankh-Morpork. Ihr voller Name lautet Delphine Angua von Überwald, und sie ist ein Werwolf. Ihr Vater (beziehungsweise Erzeuger) ist Baron Guye von ÜBERWALD (auch Silberschwanz genannt). Ihre Mutter, die Baroness, war Madame Serafine Soxe-Bloomberg von Gennua (auch Gelbfang genannt). Angua hatte zwei Brüder und eine Schwester. Ihre Schwester Elsa war eine YENNORK (in dauerhaft menschlicher Gestalt) und wurde von ihrem Bruder WOLFGANG getötet. Ihr zweiter Bruder Andrei ist ein Yennork, der stets als Wolf herumläuft. Er wurde von Wolfgang vertrieben und lebt derzeit als preisgekrönter Schäferhund in Borogra-wien. Angua ist ein klassischer Biomorph: Den größten Teil des Monats ist sie eine gut entwickelte junge Frau mit aschblondem Haar (das sie mit »Braves Mädchen!« wäscht, dem Floh-Shampoo der Gebrüder Willard), doch bei Vollmond verwandelt sie sich in einen Werwolf mit blon-

der Mähne, der sowohl über einen menschlichen Intellekt als auch einige zusätzliche Fähigkeiten verfügt. So kann sie zum Beispiel Farben riechen und einem Mann die Halsschlagader zerfetzen.

Angua pflegt eine langfristige Liaison mit Korporal KAROTTE Eisengießersohn, der ebenfalls zur Wache gehört. Nun, eigentlich ist es mehr als nur eine Liaison. Da Karottes Hobby darin besteht, durch die Gassen von Ankh-Morpork zu schlendern, ist er gern bereit, einmal im Monat in seiner Beziehung zu Angua einen leichten Dämpfer hinzunehmen – immerhin hat er dafür jemanden, mit dem er jederzeit einen schönen, langen Spaziergang machen kann. [HB, HK, FF, FE, VW, NW, WR, AP, K!, SS, MK]

Ankh, der. Auf dem Weg von den SPITZHORNBBERGEN zum RUNDEN MEER fließt dieser mächtige Strom durch Ankh-Morpork. Hier ist er bereits den Gezeiten unterworfen und träge geworden vom Schlick der weiten Ebenen. Doch aus dieser Trägheit wird auf der zum Meer hin gelegenen Seite der Stadt Apathie – dort könnte selbst ein Agnostiker auf dem Wasser wandeln. Die Bürger von Ankh-Morpork sind seltsam stolz darauf. Sie meinen, im Ankh könnte man kaum ertrinken, höchstens ersticken. Im Lauf der Jahrhunderte haben sich so viele Ablagerungen angehäuft, dass das Flussbett jetzt höher liegt als die tiefsten Stellen der Stadt. Wenn

am Ende des Winters der Schnee schmilzt, werden die ärmlicheren Teile der Stadt überflutet – falls man bei einer Substanz, die sich mit Netzen fangen lässt, überhaupt von »Überflutung« reden kann. Nachdem das »Wasser« die Stadt passiert hat, verdient es die Bezeichnung »flüssig« nur noch deshalb, weil es sich schneller bewegt als das Land.

Angeblich gibt es mystische Flüsse, deren Wasser so giftig ist, dass schon ein Tropfen einen Mann umbringen kann. Auch der Ankh könnte dazu gehören, nachdem seine trüben Fluten die Stadt durchquert haben. Die Einwohner der Metropole behaupten allerdings, das Flusswasser zeichne sich durch große Reinheit aus: Eine Flüssigkeit, die von so vielen Nieren gefiltert wurde, *muss* sauber sein. Es gibt auch Fische, die sich an das Leben im Ankh angepasst haben. Über ihre Gestalt ist nichts bekannt, denn sie explodieren, wenn man sie der Luft oder frischem Wasser aussetzt.

An der Stelle, an der der Ankh die Stadt verlässt, befindet sich ein großer Schleusentor. Es wird ebenso wie die Tore an den Brücken der Stadt bei Feuersbrünsten geschlossen, um die Stadt zu fluten. Es sagt viel über den Stoizismus der Bürger aus, dass sie sich lieber vom Wasser des Ankh durchnässen lassen, als bei lebendigem Leibe zu verbrennen.

Der Ankh dürfte der einzige Fluss im ganzen Universum sein, auf dem Polizisten die Umrisse einer Leiche mit Kreide markieren können.

Ankh-Morpork. Leitsprüche: MERVIS IN PECTVM ET IN AQUAM und QVANTI CANICVLA ILLE IN FENESTRA.

Wappen: ein Schild, gehalten von zwei Hippopotämes Royales Bâillant – eins mit einer Kette, das andere mit einer Krone um den Hals. Darauf sitzt ein Morpork Vautré Hululant, in den Krallen ein Ankh d'or, an Hals und Flügeln ein Spruchband mit der Aufschrift: *Merus In Pectum Et In Aquam*. Ein Turm ohne Fenster teilt den Schild der Länge nach. Für die Querteilung sorgt ein welliger Fluss in silber und blau. Oben links sehen wir ein grünes Feld mit *brassicae prasinae*. Das Feld unten rechts ist schwarz. Die beiden Felder oben rechts und unten links präsentieren Goldsäckchen auf silbernem Grund. Unter dem Schild befindet sich ein zweites, größeres Spruchband mit der Aufschrift. *Quanti Canicula Ille In Fenestra*.

Bevölkerung: etwa eine Million (Vororte eingeschlossen). Wichtigste Exportgüter: Fertigprodukte, der Großteil all der Dinge, die aus den tierischen und pflanzlichen Erzeugnissen der fruchtbaren STO-EBENE hergestellt werden, Scherereien. Wichtigste »unsichtbare« Exportgüter: Bankgeschäfte, Mord, Zauberei, Scherereien.

Importgüter: Rohstoffe, Leute, Scherereien.

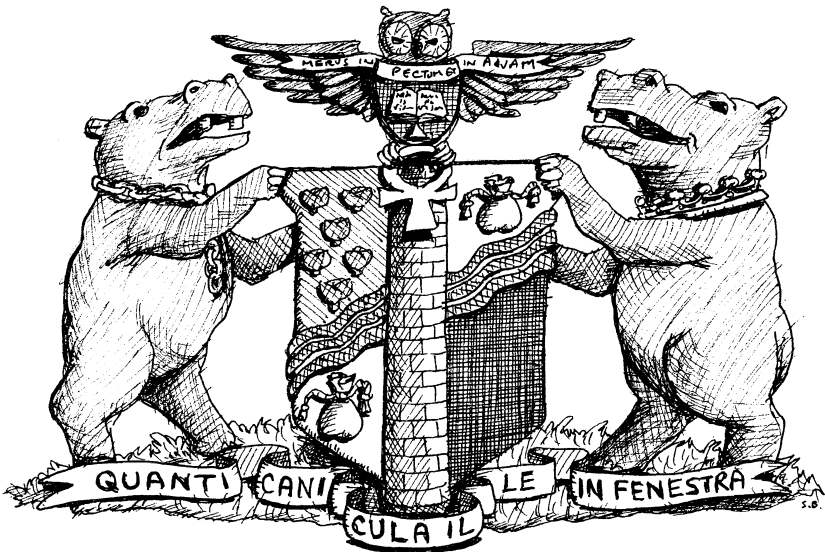
Der Schild des Wappens zeigt den KUNSTTURM, das älteste Gebäude in der Stadt. Darüber hinaus würdigt

er sowohl den Fluss ANKH als auch die weiten Kohlfelder außerhalb der Stadt, die einen wichtigen Beitrag zum Wohlstand der Stadt und vor allem auch zu ihrem Geruch leisten. Der jüngere der beiden Wahlprüche – *Merus In Pectum Et In Aquam* (wörtl.: »Rein in Geist und Wasser«) – wurde in den Anfangstagen der Ersten Republik von einem Komitee mit äußerst edler Gesinnung erdacht. Heute hält man ihn für einen guten Witz.

Der ältere – und seltsamerweise auch beliebtere – Wahlpruch lautet *Quanti Canicula Ille In Fenestra* (etwa: »Wie viel kostet das Hündchen in dem Fenster?«). Um den Ursprung dieses Spruchs ranken sich viele Legenden, er lässt sich jedoch – wie so viele kuriose Eigenheiten der

Stadt – auf die Regierungszeit von König Ludwig dem Baum zurückführen.

Es versteht sich von selbst, dass Könige nicht den Verstand verlieren können. Bauern werden verrückt. Handwerker und Geschäftsleute klinken aus. Adlige neigen manchmal zu Exzentrizität. Und König Ludwig? Nun, er war ein wenig... verwirrt. Er hatte dermaßen den Kontakt zur Realität verloren, dass er nicht einmal durch lautes Schreien und Fuchteln mit einem langen Stock mit ihr in Verbindung treten konnte. König Ludwigs vierjährige Regierungszeit gehört zu den glücklichsten der ganzen monarchischen Epoche. Die Untertanen freuten sich auf seine Proklamationen, in denen er zum Beispiel die Züchtung neuer Frösche



forderte. Manchmal sprach er auch von unsichtbaren Wesen, die ihn beobachteten, wenn er auf die Toilette ging. Die Adligen hingegen betrachteten ein solches Verhalten eher mit Argwohn. Da die gesamte Monarchie vom Zusammenbruch bedroht gewesen wäre, wenn man zugegeben hätte, dass die ganze Macht in den Händen eines Mannes lag, der von morgens bis abends mit seiner Unterhose auf dem Kopf herumlief, postulierte man öffentlich den ebenso einzigartigen wie subtilen Intellekt des Königs. Monographien wurden veröffentlicht, in denen der zeitgenössische Frosch tatsächlich als längst überholt bezeichnet wurde. Für kurze Zeit war es sogar Mode, Dessous auf dem Kopf zu tragen.

Alles, was der König von sich gab, bekam orakelhafte Bedeutung. Als man ihn nach einem geeigneten Wahlspruch für die Stadt fragte, unterbreitete er drei Vorschläge, und ein kleines Komitee aus Höflingen wählte den ersten: »Wie viel kostet das Hündchen in dem Fenster?« Die beiden anderen lauteten: »Bduh bduh bduh« und: »Ich glaub, ich muss mal auf den Topf.«

Später gelangte man zu der Ansicht, dass dieser Spruch hervorragend zu dieser Stadt passt, da er die drei wesentlichsten Eigenschaften ihrer Einwohner in sich vereint: a) ihren Wissensdurst, b) ihr kaufmännisches Interesse und c) ihre Tierliebe. Wer ihn seltsam findet, sollte bedenken, dass die Worte auf dem Großen Sie-

gel der Vereinigten Staaten von Amerika aus einem lateinischen Gedicht über die Zubereitung eines Salatdressings stammen.*

Ankh-Morpork ist die älteste Stadt auf der Scheibenwelt und wird von ihren Bewohnern die Große WAHOO-NIE genannt. Der Ankh, der mitten durch sie hindurchfließt, teilt sie in zwei Städte: das stolze Ankh, dreihundert Meilen vom Fluss, und das grässliche Morpork auf der entgegengesetzten Seite. Nun, in Morpork ist die Grässlichkeit zumindest ziemlich gerecht verteilt und praktisch überall anzutreffen.

Die Stadt liegt in der Sto-Ebene, unweit des RUNDEN MEERS. Theoretisch wurde sie auf Lehm gebaut, aber in Wirklichkeit besteht das Fundament aus früheren Ausgaben von Ankh-Morpork – so wie bei Troja, nur mit weniger Stil.**

Ankh-Morpork wurde im Laufe seiner langen Geschichte viele Male niedergebrannt, ob aus Rache, Achtlosigkeit, Bosheit – oder schlicht und einfach, um die Versicherungssumme zu kassieren. Die meisten Steinhäuser haben die Katastrophen überstanden. Viele Bewohner (vor allem Leute, die in Steinhäusern wohnen) vertreten den Standpunkt, dass ein ordentliches Feuer alle hundert Jahre

* *Moretum*, wird gemeinhin Virgil zugeschrieben.

** Allerdings ist Ankh-Morpork wesentlich größer. Troja umfasste nur etwa 28 300 qm, doch Homer hat für die Stadt mächtig die Werbetrommel gerührt.

für das Wohlergehen der Stadt unentbehrlich ist: Es dezimiert Ratten, Schaben, Flöhe und natürlich Bürger, die es sich nicht leisten können, in Steinhäusern zu wohnen. Bei jedem Wiederaufbau verwendet man die herkömmlichen Baumaterialien: knochentrockenes Holz und Stroh fürs Dach, das mit Teer abgedichtet wird.

Als erstes und damit ältestes Gebäude der Stadt gilt der Kunstturm, um den herum die Unsichtbare Universität als eine Art Feste erbaut wurde. Teile der alten Stadtmauer sind noch vorhanden. Im Lauf der Jahrhunderte verlagerte sich das Zentrum von Ankh-Morpork flussabwärts, als an den schiffbaren Bereichen des Stroms ein Hafen entstand. Von oben betrachtet sieht die Stadt aus wie eine aufgeschnittene Zwiebel, nur dass eine Zwiebel anders riecht.*

Im Lauf der Jahrtausende hat Ankh-Morpork verschiedene Regierungsformen ausprobiert. Eine uralte Kanalisation, von der (bis zu *Helle Barden*) nur die ASSASSINENGILDE wusste, sowie einige andere Überbleibsel zeugen von einer glorreichen Vergangenheit – wobei »glorreich« bedeutet, dass mit Schwertern bewaffnete Krieger Tausende von Wehrlosen dazu »überredeten«, große Dinge aus Stein zu bauen. Ankh-Morpork erlebte Monarchien, Oligarchien, Anarchie und Diktatu-

ren. Das gegenwärtige Regierungssystem scheint eine sehr spezielle Form der Demokratie zu sein. Es herrscht das Prinzip *ein Bürger, eine Stimme*. Lord VETINARI ist *der* Bürger, und er hat *die* Stimme.

Im Wesentlichen werden die Geschicke der Stadt vom Wechselspiel verschiedener einflussreicher Gruppen bestimmt. Lord Vetinari förderte Entstehung und Wachstum der Gilden, von denen es inzwischen etwa 300 in der Stadt gibt. Seine Gründe lassen sich gewissen Passagen seines bislang unveröffentlichten Buches *Diener der Stadt* entnehmen. Es handelt sich um einen Leitfaden mit Ratschlägen und Richtlinien für junge Männer, die eine fiktive Stadt (nur AM genannt) regieren wollen. An einer Stelle heißt es: »Wenn es in einer Angelegenheit zwei verschiedene Meinungen gibt, so sorg dafür, dass rasch zweihundert daraus werden.« Das politische System von Ankh-Morpork setzt sich aus einer großen Anzahl von Interessenverbänden zusammen, die sich gegeneinander verschwören, sich offen bekämpfen, miteinander paktieren, Gemeinheiten aushecken, Allianzen schmieden, sich anbrüllen, Intrigen spinnen und sich mit ähnlichen Aktivitäten befassen. Und in diesem Durcheinander regelt ein ganz bestimmter Mann heimlich, still und leise die Dinge so, wie es ihm passt. In wirtschaftlicher Hinsicht stellt die Stadt das Tor zwischen der Stoebene und dem Rest der Scheiben-

* Nämlich besser.



Blick über den Ankh

welt dar. Mit Dienstleistungen fürs Hinterland kann man hier reich werden. Die Bewohner der Stadt erledigen all das, was Städter gewöhnlich für ihre Vettern vom Lande tun – zum Beispiel ihnen die Messingbrücke zum Schleuderpreis andrehen.

Ankh-Morpork ist die typische Großstadt, in die man zieht, um sein Glück zu machen und eine Menge Geld zu verdienen. Allerdings mangelt es dort auch nicht an Leuten, die einem das bisschen Geld, das man gerade hat, möglichst schnell wieder abnehmen wollen.

Zwar weist die Metropole viele Attribute der klassischen Fantasy-Stadt auf – Gilden, Mauern, Zauberer und so weiter –, aber in Ankh-Morpork wird auch *gearbeitet*. Es gibt dort viele kleine Fabriken und Werkstätten, die meisten von ihnen in der Phädrastraße, der Ankertaugasse und seit jeher vor allem in der Straße Schlauer Kunsthandwerker. Hinzu kommen ein florierender Viehmarkt sowie ein Schlachthausdistrikt.

Trinkwasser wurde einst über ein Viadukt zur Stadtmitte geleitet, von dem heute nur noch wenige Reste in der Wasserstraße übrig sind. Es ist schon vor Jahrhunderten eingestürzt, und aus irgendeinem Grund kam man nie dazu, es wieder aufzubauen. Das Wasser stammt nun aus Brunnen, die aufgrund des hohen Grundwasserspiegels von Ankh-Morpork nicht sehr tief sind.

Dieser Umstand trägt zusammen mit den Schlachthäusern, Kohlfeldern,

Gewürzmühlen und Brauereien zur berühmtesten Eigenschaft der Stadt bei: ihrem bereits erwähnten Geruch. Die Bürger sind stolz darauf. An besonders schönen Tagen setzen sie sich nach draußen, um ihn zu genießen. Man hat dem Geruch sogar ein Denkmal errichtet, das an einen Zwischenfall besonderer Art erinnert. Einmal versuchten feindliche Truppen, des Nachts in die Stadt zu gelangen. Die Angreifer kamen nur bis auf die Schutzwälle – wo sie entsetzt feststellen mussten, dass ihre Nasenstöpsel versagten.* Seit damals sind keine Feinde mehr nach Ankh-Morpork gekommen.

Nun, das stimmt nicht ganz. Eigentlich kamen sogar sehr viele – die Stadt steht barbarischen Eroberern mit vollen Geldbeuteln weit offen. Allerdings bemerken die Eindringlinge nach einigen Tagen zu ihrer Verwirrung, dass ihnen die Pferde abhandengekommen sind. Innerhalb von wenigen Monaten gesellen sie sich zu den anderen Minderheiten der Stadt und reichern das ohnehin schon recht üppige Lokalkolorit mit eigenen Graffiti und Feinkostläden an.

Die Bewohner der Stadt haben die Kunst des Zuschauens zur Meisterschaft entwickelt. Die überaus

* Die inzwischen leider verwitterte Statue steht unweit des Gebäudes, in dem die Gilde der Kurzwarenhändler untergebracht ist. Offiziell hat die Straße keinen Namen, aber die Einheimischen nennen sie Gezankgasse – was vermutlich nichts mit Zank zu tun hat, eher mit Gestank.

kompetenten Gaffer und Glotzer beobachten einfach alles; besonderes Interesse zeigen sie dann, wenn die Chance besteht, dass jemand auf amüsante Weise verletzt werden könnte.

Die »malerischen« SCHATTEN von Ankh-Morpork mit ihren Hafenanlagen, zahlreichen Brücken, Suks, Kasbahs und Straßen, in denen sich ein Tempel an den anderen reiht, zeugen von dem kosmopolitischen Flair der Stadt. Hier ist jeder willkommen, ungeachtet von Herkunft, Hautfarbe, Stand und Glauben. Voraussetzung ist allerdings, dass er die Taschen voll Geld hat.

Es heißt, die größte Zwergenkolonie auf der ganzen Scheibenwelt befinde sich in Ankh-Morpork. Das könnte stimmen. Eins steht fest: In der Stadt wohnen viele Zwerge, immer mehr Trolle, zahlreiche Untote und Angehörige anderer Minderheiten. Daraus ergeben sich nicht nur gewisse Probleme, sondern auch Vorteile – zum Beispiel auf dem Arbeitsmarkt. Da Trolle größtenteils aus Silizium bestehen, machen ihnen schmutzige Arbeiten nichts aus; denn organische Abfälle sind für sie nicht eklig als Sand und Kies für Menschen. Vampire landen meist in der Fleischbranche und führen häufig Läden für Kunden, die auf koschere Speisen Wert legen. Untote reparieren die Dächer von hohen Häusern und erledigen andere gefährliche Aufgaben, schließlich ist ihnen bereits alles zugestoßen, was einem zustoßen kann.

Eine derartige ethnische Vielfalt bringt natürlich die üblichen Probleme mit sich. Trolle hassen Zwerge, und Zwerge hassen Trolle. Diese gegenseitige Abneigung ist Tausende von Jahren alt, und es hat sich so viel Groll angestaut, dass die eigentliche Ursache des Konflikts überhaupt keine Rolle mehr spielt. Dennoch ist er mit den Kontrahenten in die Stadt eingezogen.

Trollhaut ist ebenso flexibel wie Leder, aber weitaus strapazierfähiger und haltbarer. Manche Leute, denen es in sozialer Hinsicht an Feingefühl mangelt, verwenden sie noch heute zur Herstellung von Kleidung. Es gibt eine (selbst in Ankh-Morpork) verrufene Kneipe, die nicht nur Der Trollkopf heißt, sondern bei der auch einer an einer Stange über der Tür hängt. Andererseits stehen Trolle in dem Ruf, gelegentlich Menschen zu verspeisen (wegen ihres Mineraliengehalts). Außerdem verwenden sie bei ihrem Aargrooha-Spiel einen menschlichen Schädel, den zwei Mannschaften mit Stiefeln aus Obsidian hin und her treten, bis er entweder im Tor landet oder platzt. Es heißt, in einigen abgelegenen Bergregionen wird Aargrooha noch immer in der traditionellen Form gespielt.

In den Straßen der Stadt sind also Bürger unterwegs, deren Vorfahren sich gegenseitig fraßen, häuteten und köpften. In manchen Fällen sprangen sie auch mit schweren Stiefeln aufeinander herum. Nur die

einigende Kraft des Ankh-Morpork-Dollars verhindert, dass permanent Krieg herrscht.

Über die Gründung der Stadt gibt es zwei Legenden.

In der ersten geht es um zwei verwaiste Brüder, die Ankh-Morpork erbaut haben sollen. Sie wurden von einem Nilpferd gefunden, das sie mit seiner Milch nährte. Die Messingbrücke ist mit acht zum Meer blickenden Nilpferden geschmückt. Es heißt, wenn der Stadt jemals Gefahr drohen sollte, würden sie weglaufen. Niemand weiß, warum das Nilpferd zum Wappentier Ankh-Morporks wurde. Die Gründe haben sich im Nebel der Zeit verloren. Immerhin hat Rom seine Existenz einer Wölfin zu verdanken, es scheint also nicht völlig ausgeschlossen zu sein, dass ein Nilpferd die Gründer Ankh-Morporks säugte – und vielleicht auch auf ihnen herumtrampelte. Wie dem auch sei: Es gibt noch viel seltsamere Wappentiere, zum Beispiel die Nacktschnecke von Seattle, Washington. Man vermutet, dass einst Nilpferde im Ankh lebten. Wenn das stimmt, so haben sie sich inzwischen längst aufgelöst.

Die zweite Legende wird weniger häufig erzählt: Zu einem noch früheren Zeitpunkt haben ein paar weise Männer eine von den Göttern geschickte Flut überlebt, indem sie ein großes Boot bauten und von jeder auf der Scheibenwelt existierenden Tierart zwei Exemplare mitnahmen. Nach einigen Wochen hatte sich so

viel Mist angesammelt, dass das Boot zu sinken drohte. Die Weisen kippten das Zeug über Bord und nannten den Misthaufen Ankh-Morpork. (Siehe auch: BÜRGERKRIEG, GESETZE, MONARCHIE, PATRIZIER.)

Ankh-Morpork-Times, die. Die erste richtige Zeitung Ankh-Morporks, gegründet von Gunilla GUTENHÜGEL und William DE WORDE. Die Redaktion befindet sich hinter dem EIMER in der Schimmerstraße. Ihre Losung lautet meistens: »Die Wahrheit macht dich frei.« [VW]

Ankhsteine. Glitzernde Juwelen. Wie Rheinkiesel, nur ein anderer Fluss. [Z]

Annagowia, Großherzogin. Regentin von BOROGRAWIEN. Eine kinderlose, unscheinbare Frau mittleren Alters, die mit ihren Kinnlappen und den leicht vorstehenden Augen aussah, als hätte jemand einen Fisch in ein Kleid gesteckt. Ihr Volk nannte sie »Kleine Mutter« und verehrte sie. Noch heute beten die Borograwier vor einem Porträt, das gemalt wurde, als sie vierzig Jahre alt war. Zur Zeit der Ereignisse von *Weiberregiment* hatte man sie schon dreißig Jahre lang nicht mehr gesehen. Alle glaubten, dass sie immer noch um den jungen Herzog trauerte, der eine Woche nach ihrer Hochzeit verstarb, nachdem er bei der Jagd von einem Wildschwein aufgespießt wurde. [WR]

Anoia. Unbedeutende Göttin der Dinge, die in Schubladen klemmen*. Erscheint als hagere, erschöpfte, in ein Laken gewickelte Frau, die eine auf dramatische Weise funkensprühende Zigarette raucht. Das mit den Schubladen macht sie noch nicht sehr lange, früher war sie mal eine Vulkangöttin. Heute findet sie außerdem verlegte Korkenzieher und alles, was unter die Möbel gerollt ist. Die anderen Götter hätten gern, dass sie sich auch um klemmende Reißverschlüsse kümmert, aber darüber muss sie erst noch nachdenken. Meistens erscheint sie jedoch, wenn jemand verzweifelt an einer Schublade ruckelt und entnervt die Götter anruft. [WS, WR, AP etc.]

Anstand, Eulalie. Frau Anstand ist Mitbegründerin und Leiterin des QUIRMER PENSIONATS FÜR HÖHERE TÖCHTER. An dieser Schule ist nur ein Geschlecht zugelassen (das weibliche), obwohl Frau Anstand vermutlich vollständige Geschlechtslosigkeit vorgezogen hätte. Sie ist klein, doch ihr Gebaren weckt in anderen Leuten das Gefühl, noch kleiner zu sein, auch wenn sie von oben auf sie herabschauen. Man kann sie nicht un-

* Oft, aber nicht immer handelt es sich um eine Schöpfkelle. Manchmal ist es auch ein Pfannenwender oder – eher selten – ein mechanischer Schneebesen, der angeblich niemandem gehört. Das verzweifelte Rütteln und die wütenden Rufe wie »Warum geht das verdammte Ding zu, aber hinterher nicht mehr auf?!« gelten als Lobpreisung Anoias. Außerdem verspeist sie Korkenzieher.

bedingt als unfreundlich bezeichnen, doch eins steht fest: Der Ofen des Schulwesens hat sie im Lauf der Jahre ausgetrocknet. Sie ist sehr gewissenhaft, legt großen Wert auf korrektes Benehmen und hat es nicht verdient, Susanne STO HELIT als Schülerin zu bekommen. [RS]

Anti-Kriminalität. Wie nicht anders zu erwarten hat auf der Scheibenwelt auch die Kriminalität ihr Gegenstück. Jemandem einfach nur etwas zu geben ist nicht das Gegenteil von stehlen. Ein Anti-Krimineller muss das Opfer verärgern und/oder in Verlegenheit bringen. In diese Kategorie fallen unter anderem der Tapeziereinbruch, Peinlichkeitsgaben (zum Beispiel gewisse Pensionierungsgeschenke) und Entpressung (etwa die Drohung, den Rivalen eines Gangsters zu verraten, dass er eine Menge Geld für wohltätige Organisationen gespendet hat). Aus irgendeinem Grund haben sich Anti-Verbrechen nie richtig durchgesetzt. [AS]

Antiphon. Ephebischer Schriftsteller. Hält sich für den besten Komödienautor der Scheibenwelt. In seinen Stücken schlagen sich die Darsteller bei jedem Witz mit Knüppeln auf den Kopf und machen erst dann weiter, wenn das Publikum gelacht hat. Antiphon sieht aus, als bestünde er aus Schweinefleisch. [P]

Apokalypse, die. Das halbherzige Ende der Welt. Der Triumph der Eis-

RIESEN. Der Kaffeeklatsch der Götter. Man glaubt, dass sich bei der Apokalypse die von den Göttern gefangenen Eisriesen befreien und auf ihren grässlichen Gletschern losreiten, um ihre Herrschaft wiederherzustellen und das Feuer der Zivilisation zu löschen – bis die Welt vor Kälte erstarrt unter dem frostigen Glanz der Sterne liegt und die Zeit selbst gefriert. So heißt es jedenfalls. In dieser Hinsicht (wie auch in vielen anderen) sind die Scheibenwelt-Legenden nicht besonders zuverlässig. Daher ihr Name.

Sollte die Apokalypse mehr sein als nur eine interessante Geschichte, die jemand nach dem Genuss von zu vielen Pilzen niederschrieb, und tatsächlich eines Tages eintreten, so beginnt sie folgendermaßen: Ein furchtbarer Herrscher ergreift die Macht; ein schrecklicher Krieg bricht aus, und die vier apokalyptischen Reiter (TOD, KRIEG, HUNGER und PESTILENZ) reiten durch die Lande. Anschließend dringen die Dinge aus den Kerkerdimensionen wieder ins Diesseits ein.

Einmal wäre all das beinahe geschehen, aber das Spektakel wurde erst unterbrochen und dann verschoben, zum Teil deshalb, weil dreien der vier apokalyptischen Reiter die Pferde gestohlen wurden, während sie in einer Taverne speisten.

Während der Ereignisse von *Der Zeitdieb* drohte der Welt so etwas wie eine ausgewachsene Apokalypse. Die vier apokalyptischen

Reiter stellten sich auf die Seite der Menschheit (warum die einzigen Geschöpfe töten, die an einen glauben?) und erhielten Hilfe von dem in Vergessenheit geratenen fünften Reiter namens KAOS, der, lang bevor sie berühmt wurden, wegen kreativer Differenzen aus der Gruppe ausgestiegen war.

Architekturschule der Zuckerbäckerei. Architekturstil, der für das von RINCEWIND und ZWEIBLUM vorgefundene Haus in *Das Licht der Phantasie* verantwortlich ist. Der Stil, in dem Lebkuchenhäuser gebaut werden. [LP]

Arexes. Philosoph aus Ephebe, der herausfand, dass Sandstein zu Stein gepresster Sand ist – was wiederum zu der Vermutung führte, dass Sandkörner die Väter der Berge sind. [EG]

Argavisti. General der Armee von Ephebe, Teilnehmer im kurzen Krieg gegen Omnien. [EG]

Ariadne. Freundin von Sybil Mumm (geborene Käsedick). Stets darauf aus, passende Ehemänner für ihre Töchter zu finden, die Sechslinge Mavis, Emily, Fleur, ähm ... Amanda und ... die andere, und Jane, die danach strebt, Schriftstellerin zu werden. [SP]

Arif, Schmieriger. Ein Fischer aus KLATSCH. Zusammen mit seinem Sohn Akhan gehörte er zu den ersten

Menschen, die während der Ereignisse von *Fliegende Fetzen* das verlorene Königreich LESHIP wiederentdeckten. [FF]

Aristokrates. Sekretär des Tyrannen von EPHEBE. Autor der *Plattitüden*. [EG]

Arkanum, Frau. Inhaberin von Frau Eukrasia Arkanums Pension für respektable arbeitende Menschen in Ankh-Morpork. Frau Arkanum mag respektable Leute, die sauber und anständig sind. Sie bietet respektable Betten an und kocht billige, aber respektable Mahlzeiten für ihre respektablen Gäste, die meist mittleren Alters, unverheiratet und stocknüchtern sind, außerdem natürlich respektabel. Sie nimmt auch Trolle und Zwerge auf, sofern sie respektabel sind. Das Essen, das sie aufischt, ist reichhaltig und schmeckt, nun ja, respektabel. Einer ihrer Gäste war William DE WORDE. [VW]

Artela. Frau von TEPPICYMON XXVII. und Mutter von TEPPIC. Früher Konkubine. Eine zerstreute Frau, die durch einen Schwimmunfall (mit Krokodil) ums Leben kam. [P]

Arthur, Bellender Irrer. Mitglied der HUNDEGILDE. Ein einäugiger, recht launischer Rottweiler. Wurde vom GROSSEN FIDO getötet. [HB]

Arthur, Kleiner Irrer. Ein zehn Zentimeter großer Gnom und Rat-

tenlieferant für die Zwerge-Esslokale in Ankh-Morpork. Dadurch kann er gratis als Rattenfänger arbeiten und verkauft die Ratten zum halben Gildenpreis. Er hat menschliche Gestalt und trägt Hosen aus Rattenleder. Zumindest bei der Arbeit ist er bis zur Taille nackt, abgesehen von zwei Patronengurten, die er über der Brust gekreuzt trägt. Er raucht kleine Zigarren, ist mit einer winzigen Armbrust bewaffnet und hat meistens schlechte Laune. Auf seinem Schild steht:

»KLEINER IRREER« ARTHUR

Für die kleinen Ärgernisse im Leben
Ratten *GRATIS*

Meuse: 1 Penny für 10 Schwänze

Maulwürfe: jeweils ½ Penny

Wäspen: 50 Penny pro Nest.

Hornissen 20 Penny extra

Kakerlaken und ähnliche Plagegeister nach Vereinbarung

Kleine Preise • GUTE ARBEIT

Der kleine irre Arthur kann von einem Ankh-Morpork-Dollar am Tag besser leben als die meisten Menschen von fünfzig und ist somit ein Paradebeispiel für das GESETZ DES UNGLEICHEN ENTGELTS. Außerdem geht aus den Ereignissen von *Ruhig Blut!* hervor, dass er, obwohl die Bürger von Ankh-Morpork ihn gedankenlos als Gnom bezeichnen, in Wirklichkeit ein urbanisierter Vertreter der WIR-SIND-DIE-GRÖSSTEN ist.

Artorollo. Ehemaliger König von Ankh-Morpork. Ein kleiner dicker Mann mit quietschiger Stimme. An mehr scheint sich niemand erinnern zu können. [GT]

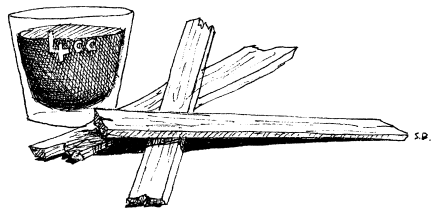
Ashal, General. Prinz Cadrams Chefberater und Kommandeur seiner Armee. [FF]

AshkEnte, Ritus von. Ein Zauber, mit dem man den TOD heraufbeschwört und in die Pflicht nimmt. Er wird nur sehr ungern eingesetzt, denn die dafür zuständigen Zauberer sind meistens sehr alt und vermeiden es lieber, die Aufmerksamkeit des Todes auf sich zu lenken. Andererseits kann er sehr nützlich sein, denn Tod weiß über fast alles Bescheid, was auf der Scheibenwelt vor sich geht – schließlich ist er in den meisten Fällen daran beteiligt.

Der Ritus hat sich im Lauf der Jahre weiterentwickelt. Früher glaubte man, dass acht Zauberer dafür nötig sind. Jeder musste sich auf eine Spitze eines großen Oktogramms stellen, die Arme ausbreiten, so dass er die Fingerspitzen seiner beiden Nachbarn berührte, sich dann hin- und herwiegen und den Zauberspruch skandieren. Außerdem verwendete man tropfende Kerzen, Weihrauchfässer, grünen Dampf und diverse andere lästige Utensilien der Hohen Magie. In Wirklichkeit genügen zwei Personen für das Ritual. Sie brauchen nur drei kleine Holzstücke und vier Kubikzentimeter Mäuse-

blut. Die Beschwörung klappt sogar, wenn man nur zwei Holzstücke und ein frisches Ei zur Verfügung hat.

Es gibt insgesamt zehn Möglichkeiten, den Ritus von AshkEnte durchzuführen. Neun von ihnen bringen einen auf der Stelle ins Jenseits, und die zehnte kann man sich nur schwer merken.



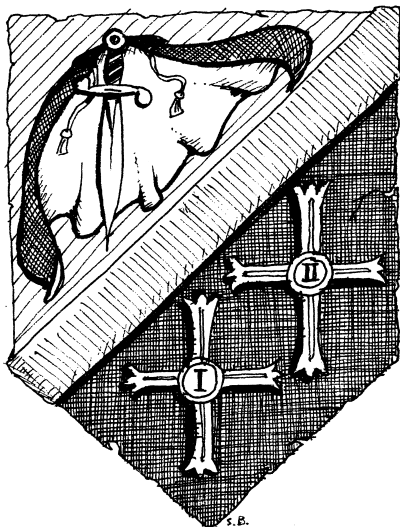
Asphalt. Sehr kleiner und breiter Troll mit Erfahrungen im Showgeschäft – vor allem hat er die Ställe von Zirkuselefanten ausgemistet, die sich immer wieder auf ihn setzten. Er arbeitet als Roadie für die Brocken-Troll-BAND. Zwar ist er kleiner als ein Zwerg, dafür aber ein ganzes Stück breiter. [RS]

Assassinengilde. Leitspruch: NIL MORTIFI, SINE LVCRE.

Wappen: ein Schild, unterteilt von einem purpurnen Band, das von rechts oben nach links unten führt. Oben links ein poignard d'or, drapiert von einem schwarzen, grau gefütterten Umhang auf rotem Grund. Unten rechts zwei croix d'or auf schwarzem Grund.

Das helle, geräumige Gildenhäus wirkt eher wie der Sitz eines vornehmen Clubs. Es befindet sich in

der Filigranstraße in Ankh-Morpork. Angeblich wird das Eingangstor nie geschlossen, weil TOD immer im Dienst ist. In Wirklichkeit sind die Angeln schon seit Jahrhunderten eingerostet. (In *Helle Barden* scheinen sie jedoch von jemandem ausgetauscht worden zu sein.)



Die Assassingilde vermittelt die umfassendste Schulbildung der Scheibenwelt. Ein qualifizierter Assassine kann sich in allen gesellschaftlichen Kreisen bewegen und mindestens ein Musikinstrument spielen. Wer von einem Absolventen der Gildenschule inhumiert wird, kann sicher sein, dass er seinen Tod einer mit Geschmack, Takt und Discretion gesegneten Person verdankt, die mit großer Wahrscheinlichkeit aus der gleichen gesellschaftlichen Schicht stammt wie er. Die Zulas-

sungsprüfung ist nicht besonders schwierig: Man kommt leicht in die Schule hinein und auch wieder heraus – der Trick besteht darin, sie *aufrecht* zu verlassen.

EIN KURZER BUMMEL ÜBER DEN CAMPUS

Begleiten Sie uns auf einem kleinen Rundgang durch die Gilde. Am Haupttor in der Filigranstraße geht es los. Achten Sie auf das Pfortnerhaus, in dem der Pfortner Stippler sitzt. Auch sein Vater war hier Pfortner und *dessen* Vater ebenfalls. Er hat alles gesehen, und die wenigen Dinge, die seiner Aufmerksamkeit entgangen sind, kann er sich denken. Unser Weg führt am Pfortnerhaus vorbei auf den Schulhof, wo die Statue von Ellis Wilminius Nettlich steht, dem Schüler, der beim Mauer-spiel den Ball einmal mit solcher Wucht warf, dass er einen gegnerischen Spieler vom Sims eines Fensters im zweiten Stock stieß. Er wurde dafür grün und blau geschlagen, aber dieses Missgeschick verwandelte ein bis dahin eher langweiliges Spiel in das aufregende, blutige Spektakel von heute.

Auf der einen Seite des Hofes sieht man noch die reparierte Stelle in der Museumsmauer, die an die unglückseligen Ereignisse im Zusammenhang mit der Amtsenthebung des vorherigen Oberhaupts der Assassingilde erinnert, Professor KRUX. Wenn man den Blick hebt, sieht man

den Glockenturm und ganz oben die berühmte Wetterfahne der Gilde in Gestalt eines in einen weiten Mantel gehüllten Mannes (bekannt als »Reizbarer Charlie«). Es kommt immer wieder vor, dass zu Streichen aufgelegte Studenten an den Schalktagen dem Reizbaren Charlie einen Nachtopf aufsetzen oder ihm Frauenunterwäsche überstreifen.

Wir kehren zum Kreuzgang zurück und gehen dort an den Gemälden und Büsten berühmter Inhumierter vorbei. Die erste Büste stellt einen früheren Kronprinzen von Brindisi dar, aber er ist kaum noch zu erkennen, weil Generationen von Schülern immer wieder seine aristokratische Nase getätschelt haben – angeblich bringt das Glück. Auf der Tafel steht: »Verließ dieses Jammertal am 3. Gruni im Jahr des seitlichen Blut-saugers, mithilfe des Ehrenw. K.W. Dobson (Viper-Haus).«

Wir erreichen jetzt den Gemeinschaftskorridor, der am Museum vorbeiführt. Ein Besuch dort ist äußerst lehrreich, und es lohnt sich immer, sich in diesen Räumen irgendwelchen ernsthaften Betrachtungen hinzugeben. Ein Ausstellungsstück beschäftigt die Schüler meist viele durchwachte Nächte lang: der ein-armige Teddybär namens Wuggel. Croydon Minimus inhumierte damit im Jahr 1687 den Baron von Wendeltreppe-Steckenpferd. Seit jenem verhängnisvollen Tag haben die Wendeltreppe-Steckenpferds ein Gebiet im Umkreis von 20 Meilen um

ihr Schloss in Überwald zur plüsch-tierfreien Zone erklärt.

Hinter dem Museum befindet sich die Große Schule, einst das einzige Klassenzimmer der Gilde. Heute dient sie vor allem als Bankettsaal sowie für Hallensportveranstaltungen, Versammlungen und Prüfungen. Die Große Schule ist der größte unverändert gebliebene Raum der Gilde. Obwohl die Deckenbalken eigentlich nicht zu erreichen sind, haben die berühmtesten Ehemaligen dort ihre Namen eingeritzt.

Kurz vor der multikonfessionellen Kapelle führt eine kleine Tür in den Glockenturm, in dem sich die Inhumierungsglocke befindet. Sie schlägt jede Stunde, aber immer ein wenig zu spät, wie es sich für das eleganteste Bildungsinstitut von Ankh-Morpork gehört. Außerdem schlägt sie auch, wenn ein Assassine einen Auftrag erfolgreich durchgeführt hat oder ein Ehemaliger ums Leben gekommen ist, was natürlich nur allzu oft direkt miteinander zusammenhängt.

Wir setzen den Weg fort und gelangen zum Kalkkorridor, der an Herrn Wilkinsons Arbeitszimmer vorbei zur Bibliothek führt. Sie gilt als die zweitgrößte von Ankh-Morpork – umfangreicher ist nur die Bibliothek der Unsichtbaren Universität. Doch zu den Themen Mord und Totschlag enthält die Bibliothek der Assassingilde vermutlich mehr Bücher als die der Universität.

Das Gildenhause hat fünf Stockwerke, Keller, Mansarden und Dach-

boden nicht eingeschlossen. In vielen Teilen des Gebäudes ist Schülern der Zutritt verboten, aber wie Lord WITWENMACHER sagen würde: »Wer sich immer an die Regeln hält, wird nicht zu einem großen Assassinen. Andererseits: Wer die Regeln missachtet und sich dabei erwischen lässt, wird ebenfalls nicht zu einem großen Assassinen.«

Jeder Schüler bekommt irgendwann einmal das Arbeitszimmer des Schulleiters von innen zu sehen. Einige betreten es, um mit Herrn Witwenmacher Tee zu trinken und zu plaudern, wobei sie ganz automatisch die Mandelplätzchen verschmähen. Andere erwartet Strafe oder eine gute beziehungsweise schlechte Nachricht. Der Raum ist das klassische Beispiel für ein Arbeitszimmer in einem Gildehaus. Die Wände sind mit Eichenholz vertäfelt, und ein dicker Teppich bedeckt den Boden. Das Zimmer dient auch als Tagungsraum für den Gilde rat – an einer Wand steht der lange Konferenztisch aus Mahagoni. Darüber hinaus beherbergt es die persönliche Bibliothek des Schulleiters sowie seine Werkbank. Und wer weiß, welche geheimnisvollen Substanzen in den vielen interessanten Schubladen des Apothekerschranks lagern?

Vier dicke Säulen aus schwarzem Granit stützen die reich verzierte Decke. Zwischen ihnen steht Lord Witwenmachers Schreibtisch, in den ebenso wie in die Säulen die Namen berühmter Assassinen eingraviert

sind. Das dazugehörige schmiedeeiserne Gestell für Ruten und Rohrstöcke ist ein Relikt aus der guten alten Zeit. Inzwischen haben sich andere Erziehungsmethoden durchgesetzt – an modernen Schulen hält man nichts mehr von so harmlosen Dingen wie der Prügelstrafe.

AUSZEICHNUNGEN UND PREISE DER SCHULE

Nach oben schicken

Trotz des ominösen Namens ist das eine gute Einrichtung. Wenn ein Schüler eine Hausarbeit abgeliefert hat, die sein Lehrer besonders gelungen findet, so schickt dieser ihn nach oben ins Arbeitszimmer des Schulleiters, wo ihm ein Glas Sherry und ein Mandelkeks angeboten werden. Dann wird sein Name in der Schulzeitung veröffentlicht.

Der Kaffeetrinken-Preis

Dieser Preis wird nach den Swinva-ter- und De-Murforte-Ferien für die zwei besten Aufsätze zum Thema »Wen ich in meinen Ferien umgebracht habe« vergeben. Natürlich erwartet man von den Schülern nicht, dass sie tatsächlich jemanden inhumieren, aber ein Team von erfahrenen Assassinen prüft ihre Karten, Wegbeschreibungen und Recherchen, die Zielperson und die »Lösungsvorschläge«, bevor sie die beste virtuelle Inhumierung auszeichnen.

Der Preis wurde nach dem verstorbenen Jonathan KAFFEETRINKEN be-

nannt, dessen Pläne, den TOD, den SWINVATER, die SEELKUCHENENTE, den ALTEN HADERLUMP und mehrere wichtige Götter zu inhumieren, einst Furore machten. Seine Leiche wurde nie gefunden.

Der Heiligkeitspreis

Er wird an einen Schüler aus dem zweiten oder dritten Schuljahr für die realistischste Darstellung einer beliebigen Gottheit verliehen, für die er nur altes Brot und Sesamkörner verwenden darf.

Das Prüfungstrio

So bezeichnet man die drei Jungen, die bei den Prüfungen am Ende eines jeden Schuljahrs am besten abschneiden.

Der Körper-Pokal

Benannt nach dem beliebten alten Professor Willibert Körper. Verliehen wird er der Mannschaft, die das Mauerspiel gewinnt.

Der Wilkinson-Cup

Damit wird jedes Jahr der Junge ausgezeichnet, der beim Fechten die meisten Punkte erzielt.

Das Erleuchtete Manuskript

Geht an den Schüler, der beim Sportfest den Kletterwettbewerb gewinnt. Der Preis wird einfach auf einem hohen Gebäude der Stadt platziert, und wer damit zur Gilde zurückkehrt, gilt als Sieger. Da sich dabei viele Möglichkeiten bieten, jemandem aufzu-

lauern, ihm Fallen zu stellen und auszutricksen, ist dies eine gute Übung für einen zukünftigen Assassinen.

Der Veneficus-Kelch

Der Professor für Nekrotische Medizin und Angewandte Pathologie verleiht diesen Preis bei der protzigen Nacht dem Schüler, der auf diesen Gebieten die vielversprechendsten Leistungen gezeigt hat.

Die Tücke-Medaille

Wird vom Dekan der Assassinen-gilde am Gründungstag an den Studenten verliehen, der am Tag der offenen Tür die beste selbst konstruierte Falle präsentiert hat. (Hinweis: Ein tatsächlicher Todesfall führt zur Disqualifizierung.)

Der Ars-Plumaria-Cup

Diesen Preis gewinnt der Schüler mit dem gepflegtesten Äußeren. Er ist sehr begehrt.

DIE VERSCHIEDENEN HÄUSER DER SCHULE

(und ihre Haustutoren)

Viper-Haus (Herr Nivor)

Skorpion-Haus (Lady T'MALIA)

Haufen-Haus (Frau Band)

Haus der Gebrochenen Monde
(Herr Launisch)

Raguineau (Baron Strifenkanen)

Pernypopax Dampier (Professor
Stein)

Kobra-Haus (Herr Mericet)

Perücken-Haus (Kompt de YOYO)

B2-Haus [Tagesschüler] (Professor von Übersetzer)
C1-Haus [Tagesschüler] (Professor Perdore)
Mykkim-Haus (Herr Linburg-Court)
Frau Beddauers Haus (Monsieur le Balourd)
Baumfrosch-Haus [Tagesschüler] (Herr Bradlofrudd)
Schwarze-Witwe-Haus [Mädchen] (Madame les Deux-Épées)
Willkommenseife-Haus (Herr Graumunchen)
Raben-Haus (Frau Richtsgutan)

EINE KURZE GESCHICHTE DER GILDE

Der Beruf des Assassinen entstand in den bergigen Regionen von KLATSCH. Anwärter auf diesen Berufsstand nahmen dort eine Droge namens *Hascheesch*, die, in ausreichenden Mengen konsumiert, dafür sorgte, dass man Schlaghosen trug und voller Hingabe ausgesprochen monotoner Musik lauschte.

Jene frühen »Assassinen« verschwanden bald von der Bildfläche und tauchten später in der uns heute bekannten Form wieder auf, vermutlich deshalb, weil sie keinen Nachschub mehr bekamen.

Gegründet wurde die Gilde von Sir Gyles und Lady de Murforte. Sir Gyles war ein Krieger, der zur Regierungszeit von König Cirone I., genannt »der Unstete«, lebte. Auf der Suche nach Ruhm und vor allem

nach Gold zog er durch ganz Klatsch. Während eines seiner Kreuzzüge gegen reiche Klatschianer erfuhr er von der Bruderschaft der Assassinen. Zu jener Zeit boten die Assassinen ihre Dienste gegen Bezahlung an und spielten bereits eine wichtige Rolle in der Innenpolitik des Komplexianischen Reiches, in dessen Hoheitsbereich Klatsch damals fiel.* Sir Gyles war von dem Können, dem selbstbewussten Auftreten, der Intelligenz und dem Esprit der klatschianischen Assassinen so beeindruckt, dass er als Mensch mit Weitsicht beschloss, in seiner Heimatstadt Ankh-Morpork eine Schule für Assassinen zu gründen. Den Aufzeichnungen seines persönlichen Schriftführers zufolge sagte er wörtlich: »Irgendwann müssen wir die Mistkerle vielleicht mit ihren eigenen Waffen schlagen.«

Als er nach Ankh-Morpork zurückkehrte, besprach er die Angelegenheit mit seiner Frau, Lady de Murforte, die den Plänen ihres Mannes volle Unterstützung gewährte. Daraufhin änderte er sein Testament, um den größten Teil seiner Ländereien in der Sto-Ebene und wichtigen Grundbesitz in Ankh-Morpork dem Projekt zu hinterlassen.

Die Bauarbeiten an der neuen Schule begannen 1511. Man holte Lehrer aus Klatsch, um die intelligenteren

* Der verwirrenden und manchmal recht widersprüchlichen Politik des Reiches, das von der Hauptstadt Komplex aus regiert wurde, verdanken wir das heute gebräuchliche Wort »komplex«.

Akademiker und Psychopathen der Stadt in all den Künsten auszubilden, die ein guter Assassine beherrschen muss. Die Fakultät sollte bei der Fertigstellung der Gebäude einsatzbereit sein. Wo heute das Gildenhause steht, befand sich damals ein Lager für Schriftrollen und Bücher. Man riss es ab, um Platz zu schaffen für ein helles, luftiges Gebäude, das die Glorie der neu gegründeten Schule widerspiegeln sollte.

Die »De-Murforte-Schule für vornehme Assassinen« wurde am 27. August 1512 von König Cirone II. offiziell eröffnet. Der erste Schulleiter war Professor Guillaume de Chacal. Er war zwar selbst kein Assassine, stammte jedoch von der renommierten Academie Quirmienne, wo er sich den Ruf erworben hatte, eiserne Disziplin zu halten und ein moralisches Leitbild zu sein – wenn man die wilden Anschuldigungen einiger Leute außer Acht lässt, die jedoch nie in der Lage waren, stichhaltige Beweise zu liefern.

Zu Beginn hatte die Schule 8 Lehrer und 72 Studenten, »Königsschüler« genannt. (Der König gewährte der Schule die Königliche Charta und einen kleinen Betrag für den Erwerb von Lehrbüchern, Waffen und Anatomie-Schaubildern. Zufälligerweise war sein ältester Sohn Cirone, Prinz von Llamedos, unter den ersten Schülern.) Die meisten Schüler wohnten in Schlafsälen im Gildenhause, und einige bezogen Quartier in nahe gelegenen Häusern, die einfach

nach den Codebezeichnungen in den Plänen des Architekten benannt waren.

Innerhalb weniger Jahre sorgten die königliche Schirmherrschaft und die ausgezeichneten Prüfungsergebnisse der »Königlichen De-Murforte-Schule für vornehme Assassinen« dafür, dass die reicheren Bürger der Stadt auf das Institut aufmerksam wurden. Sie verlangten, dass die Assassinengilde ihre Pforten auch für Schüler öffnen sollte, die zwar von dem hohen Bildungsstandard der Schule profitieren, sich ihren Lebensunterhalt aber später nicht unbedingt dadurch verdienen wollten, dass sie andere Leute umbrachten. Der König genehmigte eine diesbezügliche Erweiterung der Charta, die 24 Studienplätze für Kinder von Bürgern der Stadt vorsah. Jene Studenten bezeichnete man als »externe Schüler« beziehungsweise »Oppidaner«, nach dem latatianischen Wort für »Städter«.

Die Schule entwickelte sich immer besser. Im Lauf der Jahre stieg die Anzahl der Studenten und Lehrer, und viele Jungen wurden außerhalb des Schulgebäudes untergebracht, in Häusern, die von sogenannten »Damen« geleitet wurden – man nannte sie so, weil sie große weiße Schlüpfer mit roten Punkten trugen und eine tanzende Kuh ihr Eigen nannten.

Im Jahr 1576 verliehen die Stadtältesten der Schule den Status einer Gilde, wodurch sie Stimmrecht im Gilderrat der Stadt bekam. Ihr

Name lautete nun »Königliche Gilde der Assassinen«. Nach den Ereignissen von 1688 wurde das Attribut »königlich« klugerweise gestrichen, und von da ab sprach man nur noch von der »Assassinengilde«.

Leider verlor 1767 der damalige Schulleiter, der meinte, zwei Paare würden jedes andere Blatt schlagen, das Gildengelände beim Kartenspiel. Der Grundbesitz ging übergangslos an Sir John »Irrer Jack« Käsedick und blieb fortan bei der Käsedick-Familie. Lady Sybil KÄSEDICK machte daraus ein Hochzeitsgeschenk für ihren Gemahl Sir Samuel MUMM, später Seine Gnaden der Herzog von Ankh, zu dem die Gilde gute Beziehungen unterhält.

Derzeit bildet die Schule 72 Königsschüler (so nennt man sie noch immer), 180 externe Studenten und einige Stipendiaten aus, deren Anzahl im Lauf des Studiums meist abnimmt. Ansehen und Einfluss der Gilde sind nicht nur in Ankh-Morpork gewachsen, sondern überall auf der Scheibenwelt. Inzwischen lockt ihr guter Ruf auch Schüler aus Klatsch an.

Manchmal treffen Assassinen im Zuge ihrer beruflichen Laufbahn auf Klienten, die selbst einmal auf die Gildenschule gegangen sind, und dann singen sie einige Verse der alten Schulhymne zusammen, bevor die Inhumierung erfolgt. Gelegentlich freut sich der Klient so sehr darüber, mit seinem Tod Teil einer alten und wundervollen Tradition zu werden, dass

er der Gilde einen großen Teil seines Vermögens überschreibt. Das Geld wird genutzt, um weitere Stipendien zu finanzieren. Und natürlich kennen alle jungen Assassinen die Geschichte von Sir Bernard Selachii. Einst begegnete er einem Assassinen, der von einem geschäftlichen Konkurrenten beauftragt worden war, ihn umzubringen. Sie verbrachten den ganzen Abend damit, in Erinnerungen an die gemeinsame Zeit im Perücken-Haus zu schwelgen, und schließlich schlug Sir Bernard vor, sie sollten auf die alte Schule trinken. Als der andere Assasine sein Glas hob, nahm er die Brandy-Flasche und erschlug ihn damit. Später stiftete Sir Bernard den bis heute sehr begehrten »Sir Bernard Selachii Preis für Kaltschnäuzigkeit«.

TRADITIONELLE BRÄUCHE DER GILDE

Heimlichschach

Neue Mitglieder der Assassinengilde sind bei diesem spannenden und anspruchsvollen Sport stets willkommen – man braucht einige Stunden, um ihn zu verstehen, und ein ganzes Leben, um ihn zu meistern. Heimlichschach schult hervorragend das Gedächtnis und trainiert sehr effektiv die kostbarste Eigenschaft eines Assassinen, seine maßlose Paranoia. Es heißt, Heimlichschach sei die ursprüngliche Form von Schach. Diese These geht auf die Entdeckung einer antiken Grabstätte in Muntab zurück, in der man eine Mumie mit

einem acht mal zehn Felder großen Schachbrett im Schädel und einem Bauern in jedem Nasenloch fand.

Heimlichschach wird ganz anders gespielt als sein besser bekannter Nachfolger, obwohl es dabei nur eine Figur gibt, die beim gewöhnlichen Schach fehlt: den Assassinen natürlich.

Es gibt zwei auf beiden Seiten, neben den Türmen: Die gegnerischen Assassinen stehen sich am linken und rechten Rand des Spielfelds gegenüber (die Randfelder sind auf dem Muntab-Brett rot und weiß gefärbt, der Rest schwarz und weiß). Die rot-weißen Felder nennt man »Schleichwege«. Sie sind den anderen Figuren verwehrt. Es heißt schließlich, Assassinen würden stets an den Wänden entlangschleichen.

Streng genommen darf sich ein Assassine ein Feld weit in jede beliebige Richtung bewegen. Um jemanden zu schlagen, darf er eins überspringen. Schlagen kann er jede Figur außer einen anderen Assassinen. Das heißt, der Spieler darf zwar einen gut positionierten Assassinen sichern, indem er ihn eine seiner eigenen Figuren »umbringen« lässt, um ihr Feld für sich zu beanspruchen. Er wird jedoch niemals einen gegnerischen Assassinen angreifen, denn schließlich ist das ein ehrbarer Beruf.

All das macht den Assassinen zu einer starken, wenn auch langsamen Figur. Doch seine wahre Stärke ist »die Bewegung im Schleichweg«, und die ist äußerst spannend. Es darf bezwei-

felt werden, dass man damals schon etwas von der Unschärferelation wusste, aber: *Die eigentliche Bewegung des Assassinen führt nicht unbedingt in die Richtung, in der er sich zu bewegen scheint.* Die Figur zeigt nur an, dass sie sich bewegt, doch das *Wohin* bleibt offen. Sie bewegt sich in einer anderen Dimension, wie die Zauberer sagen würden. Wenn der Assassine auf dem Schleichweg zum Beispiel drei Felder zurücklegt, so kann er beim nächsten Zug in jeder beliebigen drei Felder entfernten Position auftauchen *und dann mit einem Zug eine Figur schlagen.*

Wer die jüngere, konventionelle Schachversion spielt, hat Mühe, dieses Konzept zu verstehen und sich, wenn er es verstanden hat, damit abzufinden, dass ein stiller Tod mitten in einer klassischen klatschianischen Königsverteidigung erscheint und den König mattsetzt. Anfänger stellen bald fest, dass es ein Fehler ist, sich zu sehr auf die Assassinen zu verlassen und die gegnerische Königin zu vernachlässigen, die würdevoll und doch regelgerecht auf dem Schachbrett vorrückt – sie geben dann meistens auf. Doch es ist außerordentlich spannend und faszinierend, eine Partie zwischen zwei geübten Spielern zu beobachten, bei der alle vier Assassinen heimlich in einer Atmosphäre angstvoller Konzentration mit den anderen Figuren ihr Spiel treiben.

Der anerkannte Meister dieses Spiels ist der Patrizier Lord Havelock Ve-

TINARI, der vier Jahre hintereinander die Meisterschaft gewann. Angeblich übte er, indem er mit verbundenen Augen spielte.

Das Mauerspiel

Für Uneingeweihte wirkt es wie eine Mischung aus Fassadenklettern, Squash und Körperverletzung. Normalerweise wird es an den Wänden des Innenhofs der Gilde gespielt, aber »Freundschafts-« oder Trainingsspiele finden überall dort auf dem Gildengelände statt, wo eine Mauer mit den Merkmalen der ursprünglichen Mauer ausgestattet wurde, wie zum Beispiel mit »Mütterchen Beutels Wäscheleine«, dem »Blumenkasten«, dem »Kohlehaufen«, dem »wackligen Abflussrohr«, der »Stelle mit dem lockeren Mörtel« und so weiter. Die beiden Mannschaften bestehen aus jeweils drei Schülern. Gespielt wird mit einem mit Lederriemen umwickelten Ball aus Kork. Die Regeln sind ziemlich kompliziert. Man erzielt Punkte, indem man den Ball von Mauern und gegnerischen Spielern abprallen lässt. Zu keinem Zeitpunkt darf sich mehr als ein Spieler einer Mannschaft weniger als zweieinhalb Meter über dem Boden befinden. In den meisten Fällen muss aufgrund von Verletzungen nachgespielt werden, manchmal monatelang.

Pullis Corvorum

Am Seelenkuchendienstag fängt der Küchenchef der Gilde eine junge Els-

ter und befestigt sie an einem Pfannkuchen, den er an eine Tür des Gildehauses nagelt und dabei ruft: »Pullis corvorum invocantibus eum!« Der arme Vogel wird anschließend von Erstklässlern zu Tode geängstigt. Ein kleiner, seit über zweihundert Jahren nicht vergebener Preis erwartet den Schüler, der mit einer halbwegs logischen Erklärung für diese Tradition aufwartet.

Kapellenschmankerl

In der Kapelle sind die Plätze in unmittelbarer Nähe des Hauptaltars für die Lehrer der Gilde bestimmt. Direkt darunter befinden sich die Sitzbänke der Aufsichtsschüler. Ältere Aufsichtsschüler lassen traditionsgemäß kleine Tüten mit Mandeln und Rosinen für ihre neuen Kollegen zurück – sie sind als »Kapellenschmankerl« bekannt. Natürlich handelt es sich dabei um einen ritualisierten Test. Wer so dumm ist, herumliegende Nahrungsmittel zu essen, wird kein Semester überstehen.

Prise

In der Gilde wurde es schnell zur Tradition, die Schulanfänger mit einer Prise Salz zu bestreuen, um ihnen Grips für die kommenden Schuljahre einzuflößen, denn das latatianische »sal« bedeutet sowohl Salz als auch Grips, und Wortspiele sind die niederste Form von Letzterem. Später wurde daraus ein Brauch, Geld für Wohltätigkeitszwecke zu sammeln. Jedes Jahr ziehen am 12. Januar Gil-

denschüler paarweise durch die Straßen von Ankh-Morpork. Einer trägt dabei einen Krug mit Salz, der andere einen Lederbeutel. Sie sprechen Passanten an und bitten sie um eine Spende für die Gilde. Wenn sie Geld bekommen, erhält der Spender eine Prise Salz, was allen Beteiligten ziemlich peinlich ist.

Weißdornstag

Wenn der Schulleiter die Erlaubnis erteilt und es regnet, dürfen die Jungen am 1. Mai früh aufstehen und Weißdornzweige aus dem Hide Park holen, um damit die Fenster ihrer Schafsäle zu schmücken. Allerdings dürfen sie dabei keine nassen Füße bekommen. Während der vergangenen neunzig Jahre hat das niemand versucht.

KLEIDUNG UND SCHULUNIFORM DER ASSASSINENGILDE

Ein korrekt gekleideter Assasine trägt in der Öffentlichkeit Schwarz. Die meisten Assassinen tun dies auch in ihrer Freizeit, obwohl dunkles Violett und dezente Grautöne durchaus zulässig sind.

Während der ersten beiden Ausbildungsjahre ist es den Jungen nicht gestattet, schwarze Kleidung zu tragen. Im dritten Jahr dürfen sie »dunkel werden«, sofern sie ausreichende Fortschritte gemacht haben.

Wer nicht die Mindestgröße von einem Meter und fünfundsechzig Zentimetern erreicht, muss wäh-

rend des ersten Jahrs die Neulings-Uniform tragen. Sie besteht aus einem mitternachtsblauen Mantel, Kniebundhosen, einer cremefarbenen Weste und einem Rüschenhemd. Hinzu kommt ein schwarzer Dreispitz aus Biberpelz. Neue Stipendiaten tragen anstelle der Kniehosen eine lange weiße Segeltuchhose und natürlich den typischen dicken Wollumhang.

Jungen, die größer sind als ein Meter fünfundsechzig, müssen all diese Kleidungsstücke tragen und außerdem auch noch einen verlegenen Gesichtsausdruck.

Die Mädchen im ersten und zweiten Schuljahr tragen unabhängig von ihrer Größe einen schwarzen Trägerrock, schwarze Wollstrümpfe und einen runden Hut, die sogenannte »Schüssel«.

Der Zweck dieser Aufmachung besteht darin, dass sich die Jungen und Mädchen ziemlich dumm vorkommen und deshalb alles daransetzen, in der Schule gute Leistungen zu erbringen – um so schnell wie möglich »dunkel zu werden«.

Nach dem »Dunkelwerden« erwartet man von den Schülern, dass sie sich modisch kleiden, dabei jedoch helle Töne meiden. Den jungen Frauen wird dringend geraten, sich so anzuziehen, dass die Libido ihrer männlichen Kollegen nicht über Gebühr angeregt wird. Alle Schüler müssen das Wappen der Gilde am Revers tragen. Schüler, die nach ihrer Ausbildung mit einem weiterführenden Studium

beginnen, dürfen sich wie fertige Assassinen verhalten und kleiden.

Nur Aufsichtsschüler sind befugt, ihre Regenschirme zusammengerollt zu tragen.

Abgesehen von ihrer eleganten Kleidung kann man Assassinen auch am besonderen Gildengruß erkennen: Der Daumen wird an Zeige- und Mittelfinger gerieben – das uralte Zeichen dafür, dass man bezahlt werden möchte. Eine zweite Möglichkeit der Identifizierung besteht darin, dass einem des Nachts plötzlich jemand ein Messer in den Leib stößt – das kann nur ein Assasine sein. Offenbar lag man jemandem so am Herzen, dass er Geld dafür ausgab.

Der finanzielle Aspekt ist sehr wichtig. Die Assassinen sprechen dem menschlichen Leben große Bedeutung zu, und deshalb verlangen sie sehr viel Geld dafür, es zu beenden. Sie vertreten folgenden Standpunkt: »Wir töten nicht für eine Handvoll Dollar. Ein Sack Gold muss schon her, wenn jemand über die Klinge springen soll.« Jemand, der aus einem anderen Grund tötet, verstößt gegen die Gildenregeln und muss damit rechnen, von den eigenen Kollegen inhumiert zu werden. Das Gesetz verpflichtet Assassinen, in jedem Fall eine Quittung auszustellen.

Übrigens bringen Gildenmitglieder nicht etwa massenweise Menschen um, sondern bieten einen persönlichen Service an. Selbst die berühmtesten Assassinen haben in ihrem

Leben nicht mehr als dreißig Personen getötet. Sie sind strikt gegen die Verwendung von Schusswaffen und Bomben – sie meinen, dadurch würde die ganze Sache zu einer Farce.

Astfgl. Oberster Präsident (auf Lebenszeit) der HÖLLE. Früherer König der Dämonen, Lord der Hölle und Herr der Grube, oder zumindest *einer* Grube. Trotz seiner Macht ist er (wie die meisten Dämonen) phantasielos, stur und auf eine pedantische Weise unheilbar dumm. Er hat einen Schnurrbart, trägt einen Mantel aus roter Seide, eine scharlachrote Strumpfhose und eine Kapuze mit zwei ziemlich schicken Hörnern. Dazu einen Dreizack, bei dem ein Zacken locker ist. Wenn er die Kontrolle über sein Erscheinungsbild verliert, bohren sich Klauen durch seine roten Handschuhe, und es wachsen ihm fledermausartige Flügel. Dann zieren große Widderhörner Astfgls Haupt. Da Dämonen keine bestimmte Gestalt haben, ist anzunehmen, dass Astfgl sich seine beiden Inkarnationen – die durchaus ein gewisses Flair haben – aussuchte, nachdem er irgendwo entsprechende Illustrationen sah. [E]

Astrolabium. Eines der besten Astrolabien auf der Scheibe steht in einem großen, mit Sternen übersäten Raum in KRULL. Es zeigt das gesamte Groß A'Tuin-Elefanten-Scheibenwelt-System, in Messing gegossen

und mit winzigen Juwelen besetzt. Drum herum kreisen die Sterne und Planeten an dünnen Silberdrähten. An den Wänden sind die Sternbilder aus kleinen, phosphoreszierenden Staubperlen auf riesigen Wandteppichen aus kohlrabenschwarzem Samt nachgebildet. Dabei handelt es sich natürlich um die Sternbilder jener Zeit, in der der Raum gestaltet wurde; einige davon sind heute nicht mehr am Himmel zu sehen, da die Schildkröte sich inzwischen weiter durch das All bewegt hat. Die Planeten sind unbedeutende Steinkörper, die von dem sich stetig fortbewegenden System aufgenommen und manchmal wieder abgestoßen werden; in der Astronomie und Astrologie der Scheibenwelt scheint man sie lediglich als lästige Störenfriede wahrzunehmen. [FM]

Astrozoologen. Wissenschaftler aus KRULL, die sich für die Beschaffenheit von Groß A'TUIN interessieren. Insbesondere für ihr Geschlecht. [FM]

Atavarrs Persönlicher Gravitationsumkehrer. Nur selten benutzter und schwer zu beherrschender Zauber, den GARHARTRA gegen RINCEWIND eingesetzt hat. Er sorgt dafür, dass der Körper glaubt, die Schwerkraft verhalte sich im rechten Winkel zur Norm. [FM]

Aufgeklärte Brüder der völlig schwarzen Nacht. Eine Gruppe

von nicht sehr kompetenten Männern, die einen Drachen heraufbeschworen, um mit seiner Hilfe die Regierung von Ankh-Morpork zu stürzen. Fast alle von ihnen endeten als Häufchen Asche. Das Scheibenwelt-Karma hat eine Besonderheit: Es kann schneller eintreten, als man glaubt. [WW]

Aurora corialis. (auch: Aurora coriolis). Die Nabenlichter. Gewaltige Schleier aus kaltem Feuer, deren frostiger Schein still den mitternächtlichen Schnee erhellt und mit OKTARIN, Blau und Grün vom Dach der Welt färbt. Verursacht werden sie vom magischen Energiefeld der Scheibenwelt, das sich an den grünen Eisbergen der Nabe entlädt.

Aufrecht. Der Große Anton »Stehe noch« Aufrecht wurde zwischenzeitlich zum Eigentümer des Postkutschendienstes von Ankh-Morpork, nachdem er die anderen Kutscher aufgekauft hatte. Das Geschäft wurde später von seinen Söhnen Harri »Schläger« und Kleiner Anton »Bleirohr« Aufrecht übernommen – beides massige Männer, denen vielfache Schichten aus Westen und Mänteln ein praktisch kugelförmiges Aussehen verleihen. Die Brüder sehen wie Zwillinge aus. [AP]

Aufstrich, Volker. Hauptwachtmeister in dem Dorf, das zu Gut Käsedick gehört. Aufstrich ist 17 Jahre

alt und riecht nach Schweinen – was an Stampfer liegt, einem gewaltigen Eber, der einst im Gefängnishäuschen des Dorfes untergebracht war. Volkers Großvater hat auf den großen Schiffen gearbeitet und ist bis Bhangbhangduc gelangt. Von dort hat er Ming Chang mitgebracht, die Dame, die später Volkers Großmutter wurde. [SP]

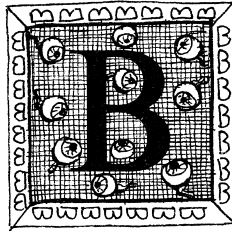
Austauschbare Emmas. So nennt Hauptmann Mumm die wohlgezogenen jungen Damen, die im SONNENSCHENHEIM für kranke Drachen von Ankh-Morpork die Käfige der Drachen ausmisten, ihnen ihre Medizin geben und sie entwurmen. Gemeint sind damit auch die vielen anderen jungen Frauen, die überall im Universum mit einem Reifen im Haar in Ställen und Zwingern für Ordnung sorgen. Dafür scheint es eine Art Naturgesetz zu geben: Je adliger die Familie ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihre jungen weiblichen Mitglieder früher

oder später etwas Übelriechendes mit einer Mistgabel anstellen.

Auweh. Rektor Auweh ist Oberhaupt der Lehrgilde und allergisch gegen laute Geräusche, Kreide und jeden, der jünger ist als sechzehn. [WW]

Azrael. Der Große Attraktor, der Tod der Universen, Anfang und Ende der Zeit.

Er ist TODS Herr. Allerdings ist unklar, ob Tod eine separate Instanz oder nur einen Teil des Ganzen darstellt. Azrael hat solche Ausmaße, dass man seine Größe im realen Raum nur mithilfe der Lichtgeschwindigkeit beschreiben kann. Die Augen in seinem dunklen, traurigen Gesicht sind so gewaltig, dass eine Supernova nichts weiter wäre als nur ein kurzes Aufblitzen in seiner Pupille. Er hütet die Uhr, aus der alle ZEIT entspringt. Alle anderen Uhren zeigen die Zeit an. *Diese* Uhr zeigt der Zeit die Zeit an. [AS]



Bach, Herr. Königlicher Imker in LANCRE. Zwar werden praktisch alle Bediensteten des Schlosses nur mit dem Nachnamen angesprochen, doch Herr Bach genießt ebenso wie die Köchin und der Butler das Privileg einer richtigen Anrede, in seinem Fall »Herr«. Er behandelt alle anderen wie Gleichgestellte – allerdings nicht ihm, sondern einander Gleichgestellte, deren gesellschaftlicher Rang ein kleines Stück unter seinem liegt. Das mag daran liegen, dass er es bei seinen Bienenstöcken täglich mit Königinnen zu tun hat. Ein wahrhaft talentierter Mann. Wenn er keine Hosen tragen würde, könnte man ihn fast als Hexe bezeichnen. Er hasst Wespen. [LL]

Bäcker. Ein Weber in LANCRE, einer der Morris-Tänzer von Lancre. [LL]

Bahre. Eine Untoten-Taverne in den SCHATTEN von Ankh-Morpork, genaue Adresse unbekannt – vielleicht findet man den Weg dort-

hin nur, wenn man zur potenziellen Klientel gehört. Als »Untote« gelten in diesem Fall auch Werwölfe, Butzemann, Ghule, Banshees und andere Geschöpfe der Nacht. Allgemein gilt: Wer keine Maske braucht, um Kinder zu erschrecken, darf sich in der Bahre den einen oder anderen Drink genehmigen.

Der Barkeeper namens Igor serviert Getränke, die man in anderen Tavernen normalerweise nicht bekommt. Da er ein Barkeeper ist und alle Barkeeper zu ein bisschen Großtuerie neigen, steckt er mit irgendwelchen Dingen bestückte Cocktailspieße in seine Drinks. Was für Dinge das sind, findet man unter Umständen zu spät heraus. Deshalb ist es nicht ratsam, in der Bahre ein Getränk zu ordern, das nicht durchsichtig ist. Und eine Bloody Mary sollte man nur dann bestellen, wenn man seiner Sache ganz sicher ist.

Igors Bemühungen, für sein Lokal zu werben, haben nur selten den gewünschten Erfolg. So versuchte er,

mehr Gäste für seinen Mittagstisch zu gewinnen, indem er ein Schild mit der Aufschrift »**TOTE FRAUEN!!!**« nach draußen hängte. Es lockte allerdings keine Leute an, zumindest nicht die richtigen.

Seltsamerweise ist die Bahre der einzige Ort, wo man von den Geschöpfen der Nacht in Ruhe gelassen wird. Schließlich gibt es dort eine Hausordnung. Vermutlich ist es hier ungefährlicher als in den meisten anderen Kneipen von Ankh-Morpork, vorausgesetzt man meidet das Essiggemüse. Der einzige »normale« Stammgast ist die in der Nähe wohnende Frau Gammage. Die taube und fast blinde Alte trinkt schon in der Bahre, seit der Laden vor vielen Jahren noch »Axt und Krone« hieß. Und offenbar ist ihr nicht klar, dass sich die Zeiten geändert haben. Die anderen Gäste, die mitunter recht freundlich sein können, beließen sie in ihrem Glauben, und inzwischen ist sie zu einer Art inoffiziellem Maskottchen geworden. Daher wachen die Untoten über sie. Gelegentliche Versuche gewissenloser Leute, die arme blinde Witwe zu betrügen, die allein in einem der übleren Stadtviertel lebt, gehören der Vergangenheit an, denn es ist mittlerweile allgemein bekannt, dass jeder, der Frau Gammage irgendwelche Unannehmlichkeiten bereitet, kurze Zeit später zerstückelt und ausgeblutet in irgendeiner Gasse gefunden wird. Schließlich haben selbst Untote ein Herz (einige sogar in einem Glas).

Igor, der Barkeeper, ist offenbar kein richtiger IGOR. Er heißt bloß so.

Bands (Namen von Musikgruppen).

&U (»Und du«)
Bertie der Balladensänger & seine Troubadourschlingel
Boyz From The Wood
BROCKEN-TROLL-BAND, die Fast Harmonische Sängern von Grisham Frord
Große Troll & Einige Andere Trolle, der
Heimlicher Stoff
Hohe Zwerge
Kleckse, die
Lead Balloon
Lutsch
Snori Snorivetter & Seine Blech-idioten
Wahnsinn
Whom, The
Wir sind Zwerge

Ein Großteil dieser Namen wurde von der Band in Erwägung gezogen und dann wieder verworfen, die beim berühmten »Freien Festival« als »Und andere« auftrat.

Bank, Königliche Bank von Ankh-Morpork. Wie viele öffentliche Gebäude sieht die Königliche Bank von Ankh-Morpork von außen eher wie ein Tempel aus. Was einem durchaus ein bisschen merkwürdig vorkommen kann, da etliche große Religionen a)das, was man hinter diesen Fassaden so treibt, rigoros ablehnen

und b) dort ihre Bankgeschäfte erledigen.

Zumindest wusste der Architekt, wie man eine ordentliche Säule entwirft, und er wusste auch, wann man damit aufhört. Er hat sich energisch gegen alles gewehrt, was auch nur im Entferntesten mit Putten zu tun hat, obwohl sich über den Säulen ein anspruchsvoller Fries befindet, auf dem irgendetwas Allegorisches sich mit Jungfrauen und Urnen tummelt. In den meisten Urnen und in einigen Jungfrauen nisten Vögel.

Ursprünglich wurde das Gebäude vor 900 Jahren von einem früheren König von Ankh als Tempel errichtet, und zwar ohne dass er dabei an einen speziellen Gott gedacht hätte.

Es war eher ein spekulatives Unternehmen – eine Art himmlisches Vogelhäuschen, das darauf wartete, dass sich irgendein Gott darin einnistete. Später wurde es als Vorratslager im Falle einer Belagerung genutzt, noch später als Markthalle, bis es schließlich, als die Stadt ein Darlehen nicht zurückzahlen konnte, Jocatello La Vice in die Hände fiel.

Im Inneren des Gebäudes fällt einem vor allem die große Stille auf. Sie hängt in erster Linie mit den sehr hohen Decken zusammen, unter denen sich jedes Geräusch verliert, liegt zum Teil aber auch daran, dass die Leute ihre Stimmen in direkter Nähe von so viel Geld automatisch senken. Überall herrschen roter Samt und Messing vor, überall hängen Gemälde mit ernst dreinblickenden

Männern in Gehröcken. Gelegentlich hallen ganz kurz Schritte auf dem weißen Marmorfußboden, werden aber sogleich wieder verschluckt, wenn der Verursacher eine Teppichinsel betritt. Die gewaltigen Schreibtische sind mit salbeigrünem Leder bezogen. Rotes Leder? Pffft! Das ist was für Emporkömmlinge und Möchtegerne! Salbeigrün verkündet, dass du es geschafft hast, und dass es auch deine Vorfahren schon geschafft haben. An der Wand über dem Schalter tickt eine große, von Putten gehaltene Uhr.

In der Krypta, einem gewaltigen Gewölbekeller, befindet sich der BLUPER. [SS]

Barbarische Invasoren-Maschine.

Eine ganz offensichtlich von LEONARD DA QUIRM entworfene Maschine. Gewicht: zwei Tonnen. Bauweise: große Holzklötze und jede Menge Zahnräder. Antriebskraft: Gewichte an einem Flaschenzug und verdrehte Gummibänder. Zweck: Wirft man einen Penny in den Schlitz, kann der Spieler kleine Speere auf die Schlachtreihen der hölzernen barbarischen Eindringlinge abfeuern, die auf der kleinen Bühne herumwackeln. Ab und zu hoppelt ein grob geschnitzter Reiter vorbei, der Extrapunkte bringt, wenn man ihn trifft. Ein Apparat, der seiner Zeit eindeutig voraus ist. [RS]

Bärdrücker, Jimkin. Besitzer einer Brennerei in Ankh-Morpork. Her-

steller von Bärdrückers Sehr Gutem Whiskey, Bärdrückers Leckertropfen und Jimkin Bärdrückers Ausgewähltem Alten Drachenblutwhiskey, auf dessen Etikett steht: »Jede Flasche bis zu sieben Minuten lang gelagert« und: »Nimm 'n Schluck, bevor du gehst.« Das Produkt ist billig und hat es in sich. Man kann damit Feuer anzünden und selbst stark verkrustete Löffel reinigen. Vermutlich wäre es auch möglich, die Flüssigkeit als Treibstoff für Flugzeuge zu verwenden.

Eine neue Sorte konnte sich trotz bester wissenschaftlicher Empfehlungen auf dem Markt nicht durchsetzen: Bärdrückers Homöopathischer Nipp-Whiskey. In der Homöopathie gilt das Prinzip, dass ein Heilmittel umso besser wirkt, je stärker es verdünnt wird. Jimkin sah darin die Chance, noch mehr Geld zu verdienen. Doch der Slogan »Jeder Tropfen garantiert 1 Million mal verdünnt« weckte seltsamerweise kaum Interesse bei der Kundschaft – obwohl man rein theoretisch nur das Zimmer mit einer offenen Flasche teilen musste, um sturzbetrunken zu werden.

Basilica, Enrico. Siehe FAUL, HENRY.

Batist, Fräulein. Lange-dünnekurze-dicke-Sally (sie leidet an Gezeitenallergie). Wurde in Ankh-Morpork von Mütterchen Unvermut zur Hexe ausgebildet. [MK]

Battye, Fräulein Sandra. Fräulein Sandra Battye kam vor vielen Jahren nach Ankh-Morpork, um sich ihren Lebensunterhalt als Näherin zu verdienen. Als echte Näherin. Mit Nadel und Faden. Sandra spezialisierte sich auf Häkelarbeiten, und ihr erstes Vermögen verdankte sie einer Art Missverständnis. Da das Wort »Näherin«, wie allgemein bekannt, von den Damen des horizontalen Gewerbes mit Beschlag belegt worden war, ließen sich nur wenige tatsächliche Näherinnen in der Stadt nieder. Sandra Battye kümmerte sich um die armen Kerle, die bei der NÄHERINENGILDE nach jemandem suchten, der Socken stopfen oder eine zerrissene Hose flicken konnte. Diese Marktlücke ließ sie sich nicht mehr nehmen. [NW]

Baumwolle, Korporal. Oder heißt er vielleicht Pflegeleicht? Oder Nur Handwäsche? Wie dem auch sei: ein Korporal der KLATSCHIANISCHEN FREMDENLEGION. Das Anonymat funktioniert hier so gut, dass die Soldaten sich erst nach einem Blick auf den Einnäher in ihrer Uniform daran erinnern, wer sie sind. [RS]

Beano. Ein Clown, von Edward D'EATH ermordet. Sein einziges Verbrechen – vielleicht abgesehen davon, dass er ein Clown war – bestand darin, dass er die richtige Größe und ein Zimmer am richtigen Ort hatte. [HB]

Beavis, Mütterchen. Eine Hexe aus LANCRE. Nach Nanny Oggs Maßstäben ist sie ein wenig zu gebildet, was dazu führt, dass sie manchmal zu viel labert. Aber sie repariert ihre Schuhe selbst und nimmt Schnupftabak, und damit steht sie in Nanny Oggs Wertesystem ziemlich weit oben.

Sie trägt einen Hut mit sehr flacher Krempe und einer Spitze, mit der man sich die Ohren säubern könnte. [SLF]

Befragungsapparat. Eine drei Tonnen schwere, von Wasser angetriebene Monstrosität, die auf einer kürzlich entdeckten Konstruktionszeichnung LEONARD VON QUIRMS basiert. Es ist eine Spielmaschine, die in der Geflickten TROMMEL aufgestellt war. Hauptmann KAROTTE entfernte sie aus der Taverne, als er feststellte, dass ihm der Apparat bei seinen Ermittlungen helfen konnte. [RS]

Bein, Bruder. Ein Priester, der das Altargold aus dem OFFLER-Tempel stahl, daraus ein Horn anfertigen ließ und magische Musik darauf spielte, bis ihm die Götter auf die Schliche kamen und... Viele Geschichten enden mit diesen schrecklichen Punkten, als hätten die Legenden selbst zu große Angst davor, sich weiterzuzählen. [RS]

Beißer. Ein Hund in Ankh-Morpork. Seine oberen und unteren

Reißzähne sind so lang, dass er den Eindruck erweckt, die Welt durch ein Gitter zu betrachten. Außerdem hat er krumme Beine. Er sieht exakt so aus, wie man sich einen Hund mit dem Namen »Beißer« vorstellt. Mitglied der HUNDEGILDE. [HB]

Belafon. Ein junger Druide, der Steine für Steinkreise liefert. Als RINCEWIND und ZWEIBLUM auf dem 30 mal 10 Fuß großen bläulichen Stein landen, auf dem Belafon durch die Lüfte fliegt, hat er eine Sichel dabei und trägt ein langes, nasses Nachthemd. Außerdem hat er ein quadratisches Stück Öltuch auf dem Kopf, das unter dem Kinn zusammengebunden ist. [LP]

Bellister. Gefängniswärter im KITTCHEN. Bellister ist ein echter Schinder der alten Schule, ein Meister der kleinen Bösartigkeiten. Ihm bereitet es Freude, den Gefangenen das Leben zur Hölle zu machen. Nicht nur, dass er ihnen den Teller mit der dünnen Schleimsuppe wegfuttert, er hat nicht mal genügend Anstand, es dort zu tun, wo man ihn nicht sehen kann. Besonders gern hackt er auf den Schwachen und Ängstlichen herum. Er kann die Stadtwache nicht leiden, was jedoch auf Gegenseitigkeit beruht. [SS]

Bel-Shamharoth. Der Seelenfresser. Der Seelenzerfetter. Entsender der Acht. Das Böse ist er nicht, denn selbst das Böse besitzt eine gewisse